

# Rasid Rahayu Zega

*by 1 1*

---

**Submission date:** 10-Jul-2023 01:43AM (UTC-0400)

**Submission ID:** 2128952896

**File name:** SKRIPSI\_RASID\_RAHAJU\_ZEGA.docx (3.21M)

**Word count:** 14811

**Character count:** 92501

**3**  
**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS *FLIPBOOK*  
PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI  
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA (SMP)**

**SKRIPSI**



Oleh  
**RASID RAHAYU ZEGA**  
NIM. 192124058

**8**  
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra INDONESIA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NIAS  
2023**

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan tidak terlepas dari segala aktivitas manusia karena pada dasarnya pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting bagi setiap individu untuk mendapatkan ilmu pengetahuan yang dapat ditemukan melalui tenaga pendidik, buku, internet dan lingkungan sekitar. Pada saat seseorang belajar tentang sesuatu hal maka akan memperoleh ilmu atau pengalaman, sehingga berlatih dan mengubah pola pikir dan tingkah lakunya. Pendidikan juga diartikan sebagai faktor utama dalam pembentukan pribadi manusia. Menyadari akan hal tersebut, pemerintah sangat serius menangani pendidikan dan berusaha terus untuk peningkatan mutu pendidikan, sebab dengan sistem pendidikan yang baik diharapkan muncul generasi penerus bangsa yang berkualitas dan mampu mengadakan perubahan kearah yang lebih baik dalam kehidupan bermasyarakat berbangsa dan bernegara.

Pada umumnya setiap kegiatan yang dilakukan manusia pastinya memiliki dampak positif dan dampak negatif. Dampak positif tentunya sebuah harapan yang diinginkan oleh setiap individu dan dampak negatifnya yaitu sesuatu yang dapat menimbulkan masalah bagi kehidupan manusia, terutama dalam dunia pendidikan pada saat ini. Permasalahan pendidikan di Indonesia menjadi suatu tantangan terbesar dalam mewujudkan pendidikan yang berkualitas. Tentunya hal itu menjadi faktor terbesar rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia pada saat ini, hal tersebut tentu perlu menjadi perhatian khusus bagi bangsa Indonesia. Palsanya, kualitas manusia yang dihasilkan sangat bergantung pada kualitas pendidikan itu sendiri. Menurut Kurniawati & Baroroh, (2016:73) ada 2 macam faktor masalah pendidikan, yaitu masalah dalam lingkup makro dan masalah lingkup mikro. Permasalahan makro mencakup kurikulum yang membingungkan dan terlalu kompleks, pendidikan yang kurang merata, masalah penempatan guru, rendahnya kualitas guru, biaya pendidikan yang mahal. Sedangkan permasalahan dalam ruang lingkup mikro yakni metode pembelajaran yang monoton, sarana dan prasarana kurang memadai, rendahnya prestasi siswa.

Terkait mengenai permasalahan pendidikan Elfachmi,(2016:73) menjelaskan bahwa sistem pendidikan menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan sosial budaya dan masyarakat sebagai supra-sistem sehingga menciptakan kondisi yang sedemikian rupa dan membuat permasalahan *intern* sistem pendidikan itu menjadi sangat kompleks, yang artinya permasalahan *intern* di dalam sistem pendidikan tersebut berkaitan dengan masalah-masalah diluar sistem pendidikan itu sendiri. Misalnya, masalah mutu hasil belajar suatu sekolah tidak dapat dilepaskan dari kondisi sosial dan budaya dan ekonomi masyarakat. Pokok permasalahan pendidikan yang telah menjadi kesepakatan nasional yang perlu diprioritaskan penanggulangannya salah satunya yaitu masalah mutu pendidikan, tentunya kualitas pendidikan sangatlah penting dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah dan akan berpengaruh besar pada kualitas peserta didik apabila kualitas pendidikannya rendah. Meskipun demikian Indonesia merupakan negara yang sangat peduli terhadap pelaksanaan pendidikannya.

Dalam mengatasi faktor-faktor permasalahan pendidikan, Kurniawati, (2016:3) mengemukakan bahwa saat ini, Indonesia sedang berupaya dalam meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia melalui kurikulum 2013. Dengan penerapan kurikulum 2013, pemerintah berharap ini dapat menjadi kesempatan yang bagus untuk Indonesia dalam meningkatkan daya saing agar setara dengan negara-negara lain. Selain itu, Alifah, (2021:114) upaya pendidikan yang berkualitas tidak hanya diupayakan oleh pemerintah, pihak lain juga sudah turut andil dalam peningkatan pendidikan. Pihak swasta, lembaga pendidikan serta masyarakat umum serta melibatkan tenaga pendidik. Upaya pemerintah untuk mendorong akses dan mutu pendidikan di Indonesia dan dapat mengejar ketertinggalan dari negara lain yang lebih maju. Dalam mengatasi permasalahan pendidikan di Indonesia ada beberapa solusi yang dapat dilakukan yakni melakukan pemerataan pendidikan, meningkatkan kesejahteraan guru, meningkatkan mutu pendidikan, meningkatkan prestasi belajar siswa (Kurniawati & Baroroh, 2016:11)

Dalam meningkatkan mutu pendidikan yang berkualitas tentu seorang tenaga pendidik melakukan inovasi baru dalam mengajar. Menurut Mardhiah & Ali Akbar, (2018:50) pembelajaran tidak hanya bersifat intelektual, tetapi juga



bersifat emosional, kegembiraan dapat mempertinggi hasil belajar peserta didik. Dalamnya hasil belajar sangat bergantung dari beberapa hal, salah satu diantaranya adalah dukungan dari pemakaian media itu sendiri. Untuk itu, media sangat diperlukan dalam proses belajar mengajar dengan maksud memberikan variasi dalam mengajar dan lebih banyak memberikan realita dalam mengajar sehingga pengalaman anak lebih konkrit. Media yang digunakan guru adalah pelengkap atau alat bantu bagi guru dalam mengajar dan membantu siswa lebih mudah memahami materi pelajaran yang disampaikan sehingga memperoleh hasil belajar dengan baik. Dalam hal ini media mempunyai peranan yang sangat penting dalam pembelajaran agar pembelajaran di kelas berlangsung dengan baik, maka guru perlu melakukan berbagai inovasi dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu inovasi yang dapat dimanfaatkan adalah dengan menggunakan media pembelajaran.

Menurut Harefa dan Hayati (2020:11) menjelaskan bahwa media pembelajaran sangat bermanfaat dalam mengatasi permasalahan yang dialami oleh tenaga pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran, serta dapat meningkatkan kualitas peserta didik yang aktif dan interaktif sehingga mendukung kelancaran pembelajaran di sekolah. Media pembelajaran ini dapat disebut sebagai sumber belajar dan salah satu cara atau alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran ini sangat bermanfaat bagi seorang pendidik dan juga memudahkan peserta didik memahami apa yang disampaikan guru, terutama jika media pembelajaran tersebut didesain dengan menarik maka dapat merangsang peserta didik bergembira untuk semangat belajar. Namun, pada kenyataannya media pembelajaran yang bersifat menarik, kreatif dan inovatif ini masih belum banyak sekolah yang merealisasikannya, faktor utamanya karena kurangnya fasilitas yang memadai di sekolah tersebut.

Dari hasil refleksi pada saat magang, penggunaan media pembelajaran masih bersifat konvensional, media pembelajaran masih kurang bervariasi karena kurangnya kemampuan guru dan keterbatasan waktu dalam pembuatan media, peserta didik lebih cenderung pasif karena hanya duduk menunggu dan mendengar apa yang disampaikan pendidik tanpa berkontribusi menyampaikan argumen, minimnya ketersediaan media pembelajaran mengakibatkan kurangnya

antusias serta minat peserta didik untuk semangat belajar. Tentu dalam hal ini peneliti berharap adanya suatu peningkatan dalam diri peserta didik pada saat proses belajar mengajar yang dilaksanakan dengan cara memberikan inovasi baru dari segi penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik, efektif dan efisien dengan memperhatikan karakteristik peserta didik yang lebih dominan menyukai media pembelajaran berbentuk gambar dan animasi untuk merangsang kemauan dan motivasi siswa dalam belajar, sehingga melalui penggunaan media yang inovatif pada kegiatan pembelajaran dapat menimbulkan dorongan yang tinggi bagi peserta didik untuk ingin belajar lebih aktif dan mandiri, baik dari segi berargumentasi atau menyampaikan pendapat dan mempertanyakan hal yang kurang di mengerti kepada guru.

Menurut fakta yang telah di jabarkan tentu dalam meningkatkan sistem penyelenggaraan di sekolah, guru sebagai fasilitator harus memiliki banyak kecakapan dalam memilih media dan bahan ajar yang berbeda-beda, guru juga dituntut untuk berpotensi dan profesional serta mampu membuat dan memanfaatkan media secara baik, agar menarik perhatian dan minat belajar peserta didik karena dengan cara belajar yang baik tentu dapat mengatasi kesulitan belajar dan mampu meningkatkan kualitas mutu pembelajaran. (Asyhar, 2012:15) menyatakan bahwa kualitas pembelajaran membutuhkan berbagai upaya dalam mewujudkannya, upaya ini terkait dengan berbagai komponen yang terlibat didalam pembelajaran salah satunya pemanfaatan media pembelajaran, dalam kegiatan belajar mengajar guru berperan sebagai fasilitator, mediator dan manajer dari proses pembelajaran, sedangkan melalui media pembelajaran yang telah disiapkan guru siswa dituntut untuk mampu mengembangkan pengetahuan sendiri dan belajar mandiri. Dalam mendukung hal ini peneliti ingin membuat media pembelajaran dengan menggunakan multimedia berupa animasi dan gambar/visualisasi yang menarik yaitu media komik digital berbasis *flipbook*.

*Komik Digital berbasis flipbook* terdiri dari tiga kata, yakni komik, digital, dan *flipbook*. Secara sederhana komik dapat diartikan sebagai cerita bergambar baik dalam bentuk majalah, surat kabar dan buku. Kemudian media digital merupakan salah satu alat saluran komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada komunikan dan *flipbook*

merupakan bentuk penyajian media belajar buku dalam bentuk virtual atau melalui format elektronik yang tampilannya dapat menghasilkan simulasi interaktif dengan kombinasi animasi, teks, audio, video dan gambar. Komik ini cukup menarik untuk di baca oleh peserta didik, kesenangan peserta didik terhadap komik digital berbasis *flipbook* dapat dimanfaatkan sebagai pokok utama pemilihan objek pengembangan media pembelajaran. Menurut Kustandi & Darmawan, (2022:141) komik merupakan sebuah media yang tujuannya menyampaikan suatu cerita dengan visualisasi atau berupa gambar-gambar sehingga komik ini dapat dikatakan cerita bergambar, komik ini didesain semenarik mungkin dan pada desain gambarnya terdapat balon kata yang disusun secara rapi dan teratur sehingga memudahkan pembaca dalam memahami isi teks yang ada dalam komik tersebut serta dapat menghibur para pembaca. Selain berisikan balon kata dan gambar, media komik dapat membuat peserta didik lebih antusias dengan menyajikan media melalui digital berbasis *flipbook* yang akan memiliki pengaruh terhadap minat belajar peserta didik.

Hasil penelitian Kibtiyah, (2022:64) penggunaan komik digital berbasis *flipbook* terbukti efektif membantu siswa dalam memahami konsep peran peserta didik serta dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Namun, adapun Menurut Danaswari et. al., (2013:6) mengemukakan bahwa komik sebagai media visual atau grafis kurang efektif jika digunakan kepada peserta didik karena setiap peserta didik memiliki gaya belajarnya masing-masing, dengan kata lain media pembelajaran harus menyesuaikan gaya belajar peserta didik. terlepas dari kelemahan komik. Melalui penelitian ini media pembelajaran komik digital berbasis *flipbook* yang dikembangkan tidak untuk semua materi kelas VIII, media komik digital berbasis *flipbook* ini dijadikan sebagai media tambahan pada pembelajaran khususnya pada salah satu materi di kelas VIII, dan dengan penggunaan komik yang didalamnya menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik, sehingga penggunaan komik digital berbasis *flipbook* dapat menambah antusias peserta didik untuk belajar.

Media komik digital berbasis *flipbook* ini dihasilkan dengan menggunakan tahapan model penelitian pengembangan *Four-D* yang dikembangkan pada tahun 1974:5 oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan

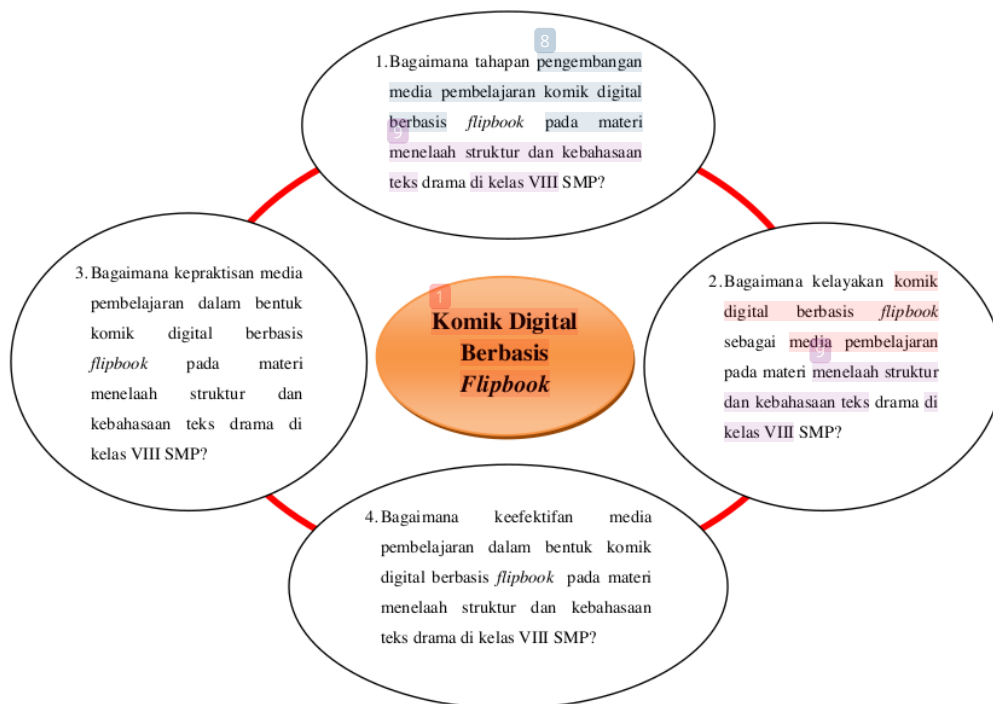
Melvyn I. Semmel. Model ini terdiri atas 4 tahap pengembangan yaitu *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate* atau disingkat menjadi model 4-D, yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran (Khaeroni, 2021:73).

Penggunaan komik digital berbasis *flipbook* ini cukup efektif digunakan oleh tenaga pendidik maupun peneliti sebagai alat bantu penunjang pembelajaran yang mampu menstimulus perkembangan kemampuan berpikir peserta didik. Faktor pendukung dalam melakukan penelitian pengembangan media ini adalah hasil penelitian terdahulu yang telah berhasil menggunakan media pembelajaran komik digital berbasis *flipbook* oleh Kusumaningrum & Masruro, (2022) mengungkapkan bahwa media pembelajaran komik digital berbasis *flipbook* berhasil meningkatkan minat belajar siswa dan dapat menyajikan materi pembelajaran yang lebih variatif dan inovatif.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan maka peneliti tertarik untuk menggunakan komik digital berbasis *flipbook* sebagai media pembelajaran pada materi menelaah struktur dan kebahasaan teks drama kelas VIII di SMP Swasta Idanoi. Dengan jenis penelitian pengembangan (*development research*) yang berjudul **“Pengembangan Media Komik Digital Berbasis *Flipbook* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Pertama (SMP)”**.

## 1.2 Rumusan Masalah

- 1.2.1 Bagaimana tahapan pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis *flipbook* pada materi menelaah struktur dan kebahasaan teks drama di kelas VIII SMP?
- 1.2.2 Bagaimana kelayakan komik digital berbasis *flipbook* sebagai media pembelajaran pada materi menelaah struktur dan kebahasaan teks drama di kelas VIII SMP?
- 1.2.3 Bagaimana kepraktisan media pembelajaran dalam bentuk komik digital berbasis *flipbook* pada materi menelaah struktur dan kebahasaan teks drama di kelas VIII SMP?
- 1.2.4 Bagaimana keefektifan media pembelajaran dalam bentuk komik digital berbasis *flipbook* pada materi menelaah struktur dan kebahasaan teks drama di kelas VIII SMP?



Gambar 1.1 Fokus Penelitian

### 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian pengembangan ini adalah :

- 1.3.1 Mengetahui tahapan pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis *flipbook* pada materi menelaah struktur dan kebahasaan teks drama di kelas VIII SMP.
- 1.3.2 Mengetahui kelayakan komik digital berbasis *flipbook* sebagai media pembelajaran pada materi menelaah struktur dan kebahasaan teks drama di kelas VIII SMP.

1.3.3 Mengetahui kepraktisan media pembelajaran dalam bentuk komik digital berbasis *flipbook* pada materi menelaah struktur dan kebahasaan teks drama di kelas VIII SMP.

1.3.4 Mengetahui keefektifan media pembelajaran dalam bentuk komik digital berbasis *flipbook* pada materi menelaah struktur dan kebahasaan teks drama di kelas VIII SMP.

#### **1.4 Spesifikasi Produk**

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam pembuatan media pembelajaran komik digital berbasis *flipbook* sebagai berikut :

1.4.1 Media pembelajaran komik dalam bentuk digital berbasis *flipbook* yang dihasilkan memuat materi menelaah struktur dan kebahasaan teks drama untuk peserta didik kelas VIII SMP

1.4.2 Produk komik dalam bentuk digital berbasis *flipbook* yang berukuran A4 (21 x 29,7 cm)

1.4.3 Komik mengandung beberapa komponen penting seperti pengenalan tokoh, cerita komik, ilmu yang terdapat dalam cerita, evaluasi dan biodata penulis

1.4.4 Menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik.

## BAB II TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Kajian Teori

#### 2.1.1 Konsep Dasar Media Pembelajaran

##### a. Hakikat Media

Menurut Arsyad, (2017:3) Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harafiah berarti ‘tengah’, atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Secara lebih khusus media dalam kegiatan belajar mengajar diartikan sebagai sarana dan alat-alat grafis fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi secara visual dan verbal.

Selain itu, menurut Ramli, (2012:1) mengemukakan bahwa kata media berasal dari bahasa Latin bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara. Media merupakan perantara antara komunikator kepada komunikan sebagai segala bentuk dan saluran yang dipergunakan dalam menyalurkan pesan maupun informasi. Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual serta peralatan alat fisik yang menyajikan pesan dan mampu merangsang pikiran, perasaan dan minat belajar peserta didik seperti buku, film, kaset dan lain-lain. Media hendaknya didesain dengan menarik untuk dapat dibaca, dilihat dan didengar oleh peserta didik agar proses belajar mengajar dapat berjalan secara optimal.

Menurut Suryani et al., (2019:3) berpendapat bahwa media adalah segala bentuk saluran penyampaian pesan/informasi dari sumber pesan ke penerima yang dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap yang sesuai dengan informasi yang disampaikan.

Menurut Fikri & Madona, (2018:9) media adalah semua bentuk perantara yang digunakan oleh yang menyampaikan (*sender*) pesan, ide

atau gagasan sehingga informasi tersebut dapat sampai kepada penerima (*audience*) pesan secara jelas dan lengkap.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa media adalah suatu wadah sarana bentuk komunikasi dalam bentuk cetak maupun audio visual yang mampu merangsang pikiran, semangat, dan kemauan peserta didik untuk belajar; Media yang sifatnya sebagai perantara atau menyalurkan informasi dari pemberi pesan kepada penerima pesan sehingga tujuan yang diharapkan dapat tercapai.

#### **b. Pengertian Media Pembelajaran**

Pada dasarnya media pembelajaran mencakup tentang menyampaikan informasi kepada penerima yakni peserta didik. Sebagian media mampu mengolah pesan dan respon peserta didik sehingga media itu sering disebut media interaktif. Informasi yang terdapat dalam media bisa berupa pesan yang sederhana dan bisa juga kompleks. Namun, hal yang paling penting (*urgent*) yaitu seorang tenaga pendidik harus mempersiapkan media guna memenuhi kebutuhan belajar dan kemampuan peserta didik, sehingga peserta didik yang biasanya bersikap pasif dalam belajar menjadi aktif dan ikut berpartisipasi dalam proses belajar mengajar. Maka dari itu, dalam penggunaan media pembelajaran perlu di rancang dan didesain dengan menarik untuk kegiatan pembelajaran yang efektif.

Menurut Kustandi & Darmawan, (2022:6) mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alatatau sarana yang digunakan untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh seorang pendidik.

Selain itu, Jalinus & Ambiyar, (2016:4) menjelaskan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan *software* dan *hardware* yang bisa dimanfaatkan untuk memberikan isi materi ajar dari sumber pembelajaran kepada peserta didik (individu dan kelompok), yang mampu merangsang pikiran perasaan, perhatian, serta minat belajar



peserta didik sehingga proses pembelajaran baik secara internal maupun eksternal lingkungan sekolah menjadi lebih efektif dan efisien.

Menurut Hasan et al., (2021:29) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat bantu yang digunakan pendidik sebagai perantara pesan atau materi dalam proses pembelajaran kepada peserta didik serta menjadikan media sebagai sumber belajar yang mampu merangsang motivasi peserta didik dalam belajar secara efektif dalam memperoleh dan meningkatkan *skill* yang ada dalam diri peserta didik sehingga mampu mencapai hasil pembelajaran yang sempurna dan bermakna.

Menurut Kristanto, (2016:6) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan suatu yang dapat dimanfaatkan dalam mengarahkan pesan sebagai bahan pembelajaran yang dapat menstimulus perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam mencapai kegiatan pembelajaran sesuai yang diharapkan.

Dengan demikian, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu sarana yang dapat dipergunakan oleh seorang pendidik untuk menyampaikan pesan/informasi pelajaran kepada peserta didik. Hal ini dilakukan guna merangsang pola pikir siswa dalam meningkatkan *skill* yang ada dalam diri peserta didik sehingga kegiatan belajar mengajar dapat terealisasi secara efektif untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

### **c. Fungsi Media Pembelajaran**

Dalam proses pelaksanaan kegiatan belajar mengajar media menjadi salah satu penunjang keberhasilan pembelajaran, karena dengan media pembelajaran peserta didik lebih bersemangat dalam menguasai pembelajaran dan bisa memperoleh pesan/informasi yang menarik dari guru sehingga materi pembelajaran dapat lebih membentuk dan meningkatkan pengetahuan peserta didik.

Menurut Kristanto, (2016:10) media pembelajaran memiliki fungsi yang sangat penting (*important*) dalam peningkatan kualitas

pembelajaran, dalam meningkatkan hal tersebut tentunya dibangun melalui komunikasi yang efektif dalam merangsang peserta didik dalam belajar. Komunikasi yang efektif terjadi apabila menggunakan sarana/alat bantu sebagai perantara interaksi antara guru dan peserta didik dalam proses kegiatan belajar mengajar. Nurdyansyah, (2019:64) mengemukakan bahwa media pembelajaran difungsikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan indikator semua materi yang disampaikan dan peserta didik mampu memahami secara efektif dan efisien.

#### **d. Klasifikasi Media Pembelajaran**

Nurdyansyah, (2019:66) mengemukakan bahwa media pembelajaran terbagi atas :

- 1) Media pembelajaran elektronik, yakni televisi yang merupakan media yang mampu menyalurkan pesan/informasi dalam pembelajaran secara audio-visual yang disertai dengan unsur gerak. Jika diamati dari segi jumlah yang menerima pesannya televisi ini tergolong dalam media massa.
- 2) Pembelajaran berbasis komputer adalah salah satu media pembelajaran yang menjadi sumber dan alat bantu bagi pendidik dalam menyampaikan pesan/informasi pembelajaran kepada peserta didik agar lebih optimal dengan memanfaatkan jaringan internet yang ada, pembelajaran yang dilaksanakan lebih efektif dan efisien karna fitur-fitur yang ada pada layar monitor komputer dapat menampilkan pesan secara visual, audio, bahkan audio-visual sebagai sumber informasi pembelajaran.
- 3) Media pembelajaran cetak, yang meliputi majalah (majalah mingguan, majalah tengah bulan, majalah bulanan, majalah dwibulan, majalah tribulanan), jurnal, koran/surat kabar (surat kabar harian, surat kabar mingguan), tabloit (tabloit wanita, tabloit anak-anak, tabloit pria, tabloit politik), bulletin, *news*

*letter*, karikatur, artikel, peta dan globe, buku pelajaran, gambar/foto, sketsa, diagram, bagan/*chart*, grafik, kartun, dan poster.

- 4) Media pembelajaran digital, yakni media proyeksi, media fotografi, film bingkai, film rangkai, rekaman audio, media film dan media rekaman video.

Kristanto, (2016:30) mengemukakan beberapa pengklasifikasian penggunaan media pembelajaran diatas, maka dapat kita ketahui dan menyimpulkan bahwa sampai sekarang masih belum ada suatu pengelompokan media yang mencakup segala aspek. Namun apapun dasar yang dipergunakan dalam pengklasifikasian tersebut tujuannya sama yaitu supaya peserta didik lebih mudah mempelajarinya. Sebagai seorang tenaga pendidik, seharusnya mengikuti perkembangan dalam bidang teknologi terutama yang berhubungan pada media pembelajaran.

## **2.1.2 Komik**

### **a. Pengertian Komik**

Secara umum komik diartikan sebagai cerita bergambar baik dalam bentuk majalah, surat kabar dan bentuk buku yang pada dasarnya mudah dicerna. Riwanto & Wulandari, (2018:15) mengemukakan bahwa komik ini berbentuk serangkaian gambar-gambar dalam kotak yang keseluruhannya mencakup susunan suatu cerita dan suatu penggolongan media gambar dengan urutan-urutan tertentu, didalamnya mengandung tokoh yang mempunyai kepribadian dalam rangkaian cerita dengan tujuan untuk memberikan hiburan kepada pembaca dalam penyampaian pesan yang ada dalam komik tersebut.

Menurut Hidayah & Ulva, (2017:37) menjelaskan bahwa komik ini termasuk salah satu media kartun yang menyampaikan suatu karakter yang memerankan sebuah ilustrasi/cerita secara berurutan, dan didukung dengan beberapa gambar yang didesain dengan menarik untuk memberikan hiburan untuk pembaca terutama peserta didik. Komik juga

disebut **suatu bentuk** berita yang **bergambar** dengan **situasi cerita** yang **bersambung** dan terkadang bersifat humor yang tujuannya untuk sumber pembelajaran yang digunakan seorang tenaga pendidik dalam memotivasi peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar yang baik. Komik juga merupakan salah satu media komunikasi visual yang mampu memberikan informasi secara umum dan mudah diinterpretasikan.

Selain itu, Kustandi & Darmawan, (2022:141) menjelaskan bahwa komik ini sebuah media yang menginformasikan suatu cerita dengan visualisasi/ilustrasi gambar dengan makna lain komik adalah cerita bergambar yang fungsinya untuk mendeskripsikan cerita yang didukung oleh balon kata dengan tujuan agar pembaca mudah memahami cerita yang disampaikan oleh pengarang.

Dari beberapa pendapat diatas maka dapat disimpulkan, bahwa komik merupakan salah satu media yang digunakan untuk menyampaikan suatu ide maupun gagasan melalui gambar dengan dikombinasikan dengan teks dan pesan visual yang tujuannya untuk memberikan hiburan kepada pembaca serta dapat meningkatkan minat belajar peserta didik yang telah didesain dengan menarik sehingga dapat memotivasi peserta didik dalam mencapai tujuannya pembelajaran yang optimal.

#### **b. Karakteristik Komik**

Menurut Sudjana & Rivai, (2020:64) mengemukakan tentang karakteristik komik, diantaranya sebagai berikut :

- 1) Cerita-cerita yang terdapat dalam komik cukup ringkas dan mampu menarik perhatian pembaca
- 2) Pada isi cerita juga dilengkapi dengan beberapa aksi para tokoh yang ada dalam komik
- 3) Komik juga dapat ditemukan dari surat kabar dan buku-buku
- 4) Komik yang dibuat lebih hidup karena desain yang bagus
- 5) Komik diolah dengan penggunaan warna-warna terbaik berdasarkan kebutuhan penulisnya.

Selain itu, Menurut Siregar & Irmawati Siregar, (2021:118) berpendapat tentang ciri/karakteristik komik yaitu sebagai berikut :

- 1) Cerita komik bersifat proporsional, karena dengan membaca komik mampu membawa pembaca seolah-olah ikut serta secara nyata dan terlibat secara emosional terhadap pelaku utama pada isi cerita komik tersebut.
- 2) Dalam komik juga terkandung humor yang kasar, penggunaan bahasa lisan agar mudah dipahami oleh masyarakat biasa.
- 3) Biasanya bahasa yang digunakan dalam komik tidak harus formal, bahkan jika menggunakan bahasa percakapan sehari-hari (bahasa pasaran) lebih mudah dimengerti oleh pembaca.
- 4) pada isi cerita komik cenderung untuk disederhanakan dan mudah diterka, penyederhaan ini dilakukan agar perilaku dalam cerita komik menggambarkan moral atau jiwa pelaku pada pola perilakunya.
- 5) Memiliki sifat kepahlawanan yaitu pada isi komik cenderung membawa pembaca untuk memuja kepahlawannya.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa karakteristik komik yaitu ceritanya ringkas dan menarik, didesain dengan warna-warna yang bagus, bahasa dalam komik tidak harus formal, komik mampu membuat pembaca seolah-olah mengalami secara nyata dari cerita yang dibaca, komik biasanya dilengkapi dengan aksi, humor yang tinggi dan jalan cerita yang mudah dipahami oleh orang awam.

### **c. Jenis-Jenis Komik**

Menurut Siregar & Irmawati Siregar, (2021:118) mengemukakan bahwa komik terbagi atas beberapa jenis yaitu sebagai berikut :

- 1) Komik strip (*comic strip*) adalah salah satu jenis komik yang hanya terdiri atas beberapa panel gambar saja. Akan tetapi jika

dilihat dari isinya komik telah mengungkapkan gagasan isi yang utuh.

- 2) Komik buku, biasanya dikemas dalam bentuk buku dan didalam satu buku tersebut hanya menampilkan sebuah satu cerita saja.
- 3) Komik humor dan petualangan, komik ini paling banyak digemari oleh anak-anak. Jenis komik yang satu ini banyak menampilkan cerita humor yang isinya lucu dan mengundang pembaca untuk tertawa ketika pembaca sedang menikmati komik tersebut.
- 4) Komik biografi dan komik ilmiah, biasanya menceritakan tentang bagaimana kisah kehidupan seorang tokoh sejarah yang dibuat dalam bentuk komik. Sedangkan komik ilmiah biasanya berisi tentang campuran antara komik narasi, seperti kisah penemuan telepon, penemuan listrik, dan lain-lain.
- 5) Komik karikatur, jenis yang satu ini biasanya hanya satu tampilan saja, dimana didalamnya bisa terdapat beberapa gambar yang dipadu dengan tulisan-tulisan.
- 6) Komik edukasi yang berfungsi sebagai hiburan bagi pembaca dan sebagai media edukatif.
- 7) Komik promosi (iklan), digunakan untuk keperluan promosi sebuah produk.
- 8) Komik wayang, berisi tentang cerita pewayangan seperti kisah mahabharata, ramayana, dan lain sebagainya.
- 9) Komik silat, jenis komik yang satu ini paling banyak diminati dan cukup populer, karena tema yang disajikan dalam komik silat ini berupa adegan laga atau pertarungan yang hingga saat ini masih tetap menjadi idola anak-anak bahkan orang dewasa.
- 10) Komik digital, jenis komik ini muncul pada tahun 2004, kemunculan komik digital merupakan untuk mendukung komik cetak. Komik digital ini mempunyai tujuan untuk

menghubungkan antara kreator dan penggemar komik diseluruh dunia lewat media sosial.

Menurut Mustajab (Kustandi & Darmawan, 2022:142) bentuk komik terdapat bermacam-macam, baik dari segi teknik penggambarannya, cara penyajian cerita, hingga bentuk komik. Komik berdasarkan bentuk fisik/tampilan yakni komik strip, komik buku, komik humor dan petualangan, komik biografi dan ilmiah.

#### d. Langkah-Langkah Membuat Komik

Rizky, (2022:393) menjabarkan beberapa langkah-langkah dalam membuat komik digital dengan menggunakan aplikasi *online comicker* yaitu sebagai berikut:

- 1) Membuat akun terlebih dahulu, kemudian *download Comicker–The Real Maker* di *app store* atau *playstore*
- 2) Setelah di *download* klik *start*
- 3) Apabila sudah klik *start* maka muncul beberapa ikon, lalu klik *new*. Maka isi *title* dengan judul komik dan *author* isi nama penulisnya
- 4) Setelah itu, kolom yang terdapat dibagian samping kanan monitor berubah menjadi warna merah
- 5) Setelah melakukan *login*, “klik open” untuk membuat cerita baru, kemudian muncul ikon dibagian *book* dan klik judul buku yang telah kita buat
- 6) Memilih jenis komik strip yang akan digunakan
- 7) Lalu *double* klik kolom lalu muncul ikon selanjutnya
- 8) Klik *add* untuk memilih *background*, animasi, kartun, ataupun properti yang ingin dibuat
- 9) Apabila ingin memasukkan karakter dengan foto, bisa memilih *user* lalu pilih foto yang ingin dimasukkan
- 10) Setelah memasukkan karakter yang diinginkan, jika ingin menulis maka klik “T”

11) Setelah komik selesai dibuat klik “*published*” untuk membagikan.

Menurut Gumelar (Nurkhalisyah & Marlini, 2018:19) langkah-langkah dalam membuat komik yaitu menentukan cerita apa yang akan dibuat, membuat garis besar isi media, kemudian membuat sinopsis cerita atau membuat gambaran umum tentang isi cerita (tema, plot, dan *setting* cerita), membuat alur cerita yang akan dibuat pada sebuah karya animasi, membuat karakter tokoh, membuat sketsa tata letak panel, ilustrasi dan balon teks, mendesain karakter tokoh, setelah itu membuat sketsa desain gambar yang disusun secara berurutan berdasarkan naskah yang telah dibuat, membuat sketsa pensil, mewarnai gambar, mengedit dan memberi teks, tahap *layout* kemudian tahap percetakan. Dalam membuat komik bisa juga melalui aplikasi *comicker*, dan dalam membuat komik harus memiliki semangat yang tinggi dan pemikiran yang luas agar komik yang akan dibuat sesuai dengan yang diharapkan.

#### **e. Kelebihan dan Kelemahan Komik**

Menurut Pratama, (2018:351) beberapa pendapat di atas maka dapat diambil kesimpulan bahwa komik memiliki kelebihan yang bernilai positif untuk digunakan sebagai salah satu media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa, hal tersebut tentu menjadi acuan bagi tenaga pendidik untuk turut andil dalam memberikan inovasi baru menggunakan komik baik secara komik cetak maupun digital, dengan menggunakan media komik ini dapat membantu peserta didik dalam memahami isi cerita yang bersifat abstrak, dengan membaca dapat memperbanyak perbendaharaan kosa kata, serta melalui gambar visual yang didesain dengan menarik dan pewarnaan yang bagus dapat memberi suasana baru yang inovatif bagi peserta didik untuk semangat dalam kegiatan belajar mengajar dikelas. Terlepas dari kelebihan di atas, menurut Kanti et al., (2018:135) mengemukakan tentang kelemahan dalam komik ini adalah untuk seorang tenaga pendidik dalam membuat media komik cukup memakan waktu lama, dapat membuat orang malas



untuk membaca komik karena kebiasaan membaca yang tidak bergambar, dan apabila melalui digital maka harus melalui beberapa tahap untuk membuat suatu media pembelajaran komik.

#### **f. Pengertian Media Komik Digital**

Komik tidak hanya menyampaikan suatu informasi yang bersifat menghibur namun dapat juga mengandung pembelajaran apabila informasi yang disampaikan didalamnya bersifat edukasi atau mengandung unsur pendidikan. Dalam kalangan masyarakat jenis komik yang telah banyak diketahui, hanya komik cetak dan komik digital. Media komik disebut sebagai salah satu media pembelajaran bilamana terkait dengan materi dan juga sesuai terhadap tujuan pembelajaran. Komik cetak dan komik digital masing-masing memiliki perbedaan baik dari segi fisik maupun bentuk komik itu sendiri, perbedaan keduanya membuat masing-masingnya begitu khas.

Menurut Aggleton (Lestari & Irwansyah, 2022:135) komik digital merupakan komik yang dipublikasikan secara digital, yang terdiri dari gambar tunggal dan bisa juga tersusun atas beberapa bagian dan juga mempunyai jalur membaca yang selaras, mempunyai bingkai yang terlihat serta terdapat gaya tulisan mengkomunikasikan arti visualnya. Komik digital merupakan komik yang ditampilkan secara sederhana dalam bentuk media elektronik tertentu, sehingga dapat dikatakan bahwa komik digital ini suatu bentuk cerita bergambar dengan tokoh karakter yang menyampaikan informasi dan pesan melalui media elektronik yang mampu membuat pembaca maupun peserta didik tertarik pada komik yang telah didesain dengan menarik melalui komik digital.

Pada perkembangan teknologi yang semakin pesat, Hakim, (2018:205) menjelaskan bahwa komik sebagai media pembelajaran digital sangat dekat dengan peserta didik yang telah melekat terhadap perkembangan teknologi saat ini. Terlebih lagi bentuk komik digital ini cukup ringan karena hanya membutuhkan proses file gambar yang

ukurannya tidak terlalu besar sehingga memudahkan pengguna untuk mengaksesnya.

Menurut Siregar & Irmawati Siregar, (2021:119) mengemukakan bahwa komik digital ini telah dibagi menjadi 4 kategori yakni *digital production* (mengacu pada proses karya dan produksi komik yang bisa dilakukan 100% *on screen* dan anti manipulasi olah digital), *digital form* (mengacu pada bentuk komik digital, hingga sampai saat ini masih mempunyai kemampuan yang *borderless* yang menjadikan komik dapat memiliki bentuk yang tidak terbatas), *digital delivery* (mengacu pada metode distribusi dan pengantaran komik secara digital kedalam bentuk *paperless* dan *high mobility*), *digital convergnce* (mengacu terhadap pengembangan komik pada tautan media lainnya yang berbasis digital seperti animasi, *game*, *film*, dan *mobile content*.

Menurut Jafar, (2021:3) komik digital mempunyai banyak kelebihan dibandingkan komik cetak karena komik digital bersifat interaktif, lebih murah, lebih dinamis, tahan lama dan mudah diakses. Sedangkan komik cetak memiliki bentuk fisik yang nyata untuk disimpan, dikoleksi dan dibaca namun komik cetak memiliki keterbatasan usia disebabkan karena daya tahan kertas dengan kata lain mudah rusak apabila jika tidak dirawat dengan baik. Diantara kedua komik diatas komik digital mempunyai keunggulan dibanding dengan komik cetak, komik digital lebih mudah untuk didistribusikan melalui jejaring sosial maupun buletin email atau jaringan digital lainnya.

Pada kemajuan teknologi jaringan dan digital saat ini telah mengubah gaya hidup serta cara masyarakat, terutama generasi muda dalam mendapatkan dan memanfaatkan informasi dan pengetahuan, tidak hanya itu kemajuan teknologi jaringan/internet yang semakin berkembang seiring dengan kemajuan teknologi digital telah mampu mengembangkan secara luas cakrawala wawasan bagi pengguna media dan teknologi (Pribadi, 2019:9). Terlepas dari hal itu bukan berarti media cetak dimusnahkan, tapi artinya di zaman saat ini yang semakin pesat akan kemajuan teknologi, media digital dalam hal ini komik digital lebih

diminati oleh masyarakat pada umumnya terutama peserta didik karena mudah diakses, dapat bersifat interaktif, dan tahan lama. Sehingga pengaruh kemajuan teknologi informasi dapat memberikan dampak signifikan terhadap aktivitas belajar dan program pembelajaran, terutama teknologi dan informasi telah menjadi bagian integral terhadap aktivitas manusia dalam memanfaatkan pengetahuan dan informasi yang dibutuhkan untuk kegiatan pembelajaran dan dapat meningkatkan kemampuan serta kompetensi peserta didik.

### 2.1.3 *Flipbook*

Pada kegiatan belajar mengajar disekolah guru harus berperan penting dan bertanggung jawab dalam setiap KBM dikelas. Tentunya pada perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) sangat berdampak terhadap aspek kehidupan manusia terutama didunia pendidikan. Tentu seorang tenaga pendidik harus memanfaatkan teknologi multimedia dalam pembelajaran. Menurut Suryandaru, (2020:89) berpendapat bahwa penggunaan multimedia merupakan suatu upaya perubahan kegiatan pembelajaran di era teknologi saat ini dan tenaga pendidik diharuskan untuk mengubah pembelajaran yang konvensional menjadi pembelajaran yang inovatif dan modern supaya peserta didik tidak mudah jenuh dan memiliki semangat dalam belajar. Penggunaan multimedia dapat mempermudah peserta didik dalam belajar, penggunaan waktu juga cukup efektif dan efisien. Selain itu, pembelajaran dengan memanfaatkan multimedia akan sangat berpengaruh dalam meningkatkan mutu pendidikan. Diharapkan salah satu media pembelajaran yang dapat menciptakan suasana yang kondusif dan menarik dengan menggunakan *flipbook*.

Adapun menurut Dewi & Tirtayani, (2022:219) menyatakan bahwa penggunaan *flipbook* interaktif ini mampu memberikan kesan yang positif dan menyenangkan bagi anak-anak, hal tersebut dikarenakan tampilan yang ada pada media pembelajaran *flipbook* didesain dengan pilihan warna yang menarik serta bisa juga memberikan beberapa

animasi, audio dan video untuk membantu anak dalam memahami cerita. Selain itu, media *flipbook* ini didukung dengan adanya gambar visual sehingga media yang disajikan melalui *flipbook* dapat tersalurkan dengan baik dan diterima oleh akal sehatnya. Media ini cukup fleksibel untuk digunakan dimana saja baik secara daring maupun luring. Selain itu, Anggraeni, (2022:201) juga mengemukakan bahwa dengan penggunaan media *flipbook* mampu meningkatkan daya tarik peserta didik sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikirnya.

Selain itu, menurut Erminawati et al., (2022:33) *flipbook* adalah bentuk penyajian media belajar buku dalam bentuk virtual. *Flipbook* termasuk animasi klasik yang dibuat dari setumpuk kertas menyerupai buku tebal, pada setiap halamannya di gambarkan proses tentang sesuatu yang nantinya proses tersebut terlihat bergerak atau beranimasi. *Flipbook* dapat disajikan ke dalam format elektronik yang didalamnya mampu menampilkan simulasi-simulasi yang interaktif dengan memadukan teks, gambar, audio, video, animasi, dan navigasi yang membuat pengguna lebih interaktif dengan program sehingga pembelajaran dapat berlangsung lebih menarik dan menyenangkan.

Berdasarkan beberapa pendapat yang dikemukakan diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media komik digital berbasis *flipbook* mampu menyajikan tampilan yang sangat menarik bagi peserta didik karena melalui penggunaan media *flipbook* diharapkan peserta didik dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif selama kegiatan belajar mengajar dikelas serta memiliki suasana dan minat yang baru dengan membangkitkan motivasi siswa terhadap tampilan gambar visual yang berisi teks dan animasi melalui digital sehingga mampu membawa pengaruh-pengaruh positif terhadap psikologi peserta didik.

#### **2.1.4 Konsep Dasar Membaca**

##### **a. Pengertian Membaca**

Pada Kurikulum 2013 mata pelajaran bahasa Indonesia secara umum bertujuan agar siswa mampu menyimak, membaca, berbicara,

dan menulis. Kompetensi dasar dikembangkan berdasarkan tiga hal yang saling berhubungan dan saling mendukung dalam mengembangkan pengetahuan siswa. Salah satu kompetensi yang sangat penting harus dikuasai siswa adalah keterampilan membaca untuk dikembangkan menjadi budaya bahkan kebutuhan setiap orang.

Menurut Dalman, (2014:5) menjelaskan bahwa membaca merupakan suatu kegiatan atau proses kognitif yang berupaya untuk menemukan berbagai informasi yang terdapat dalam tulisan. Hal ini berarti membaca merupakan proses berpikir untuk memahami isi teks yang dibaca. Oleh sebab itu, membaca bukan hanya sekedar melihat kumpulan huruf yang telah membentuk kata, kelompok kata, kalimat paragraf, dan wacana saja, tetapi lebih dari itu bahwa membaca merupakan kegiatan memahami dan menginterpretasikan lambang/tanda/tulisan yang bermakna sehingga pesan yang disampaikan penulis dapat diterima oleh pembaca.

Selain itu, Nurhadi, (2016:2) mengemukakan bahwa Dalam arti sempit, membaca adalah kegiatan memahami makna yang terdapat dalam tulisan. Sementara itu dalam pengertian luas, membaca adalah proses pengolahan bacaan secara kritis kreatif yang dilakukan pembaca untuk memperoleh pemahaman menyeluruh tentang bacaan itu, yang diikuti oleh penilaian terhadap keadaan, nilai, fungsi, dan dampak bacaan itu.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa membaca merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang berperan penting bagi kehidupan seseorang sebagai sarana komunikasi serta informasi dalam rangka pengembangan pengetahuan dan pada dasarnya kegiatan membaca bertujuan untuk mencari dan memperoleh pesan atau memahami makna melalui bacaan.

#### b. Tujuan Membaca

Pada dasarnya kegiatan membaca bertujuan untuk mencari dan memperoleh pesan atau memahami makna melalui bacaan. Tujuan membaca tersebut akan berpengaruh pada jenis bacaan yang dipilih misalnya fiksi atau nonfiksi. Membaca juga bertujuan memahami seluruh informasi yang tertera dalam teks bacaan untuk mengembangkan intelektual yang dimiliki pembaca. Selain itu, masih banyak tujuan membaca beserta manfaatnya untuk kehidupan sehari-hari.

### c. Manfaat Membaca

Menurut Saddhono dan Slamet (Pratiwi, 2020:3) berpendapat tentang manfaat membaca yaitu sebagai berikut:

1. Mendapatkan pengalaman yang berguna bagi kehidupan
2. Memperoleh pengetahuan dan informasi
3. Mengetahui banyak peristiwa tentang peradaban dan kebudayaan suatu bangsa
4. Mengetahui perkembangan IPTEK
5. Memperluas cara pandang dan pola pikir
6. Mengantar pembaca menjadi seorang yang cerdas serta pandai
7. Menambah perbendaharaan kosakata, ungkapan, istilah, sehingga dapat digunakan untuk menunjang keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis
8. Menjadikan potensial seseorang lebih tinggi
9. Eksistensi menjadi lebih mantap.

Selain itu, Angraini & Rohana, (2021:41) menjabarkarkan tentang manfaat membaca yaitu:

1. Dapat meningkatkan pengembangan diri peserta didik karena dengan membaca ia mampu meningkatkan ilmu pengetahuan sehingga daya nalarnya berkembang serta berwawasan luas.
2. Mampu memenuhi tuntutan intelektual dengan membaca buku, karena sumber-sumber bacaan lain seperti surat kabar, artikel, dan lain sebagainya dapat menambah perbendaharaan kosakata peserta didik.
3. Memenuhi kebutuhan hidup dalam memperoleh pengetahuan praktis yang berguna di kehidupan bermasyarakat.
4. Dapat meningkatkan minat belajar peserta didik terhadap suatu bidang tertentu.

Dari pendapat di atas, dapat di simpulkan bahwa fungsi membaca adalah untuk melatih otak untuk dapat berpikir lebih kritis maupun menganalisis adanya masalah yang terdapat dalam apa yang kita baca. Dengan membaca kita mendapatkan akses atau jalan untuk dapat masuk kedalam alur cerita dan membantu dalam penyelesaian cerita tersebut.

## 2.1.5 Menelaah Struktur dan Kebahasaan Teks Drama

### a. Pengertian Teks Drama

Menurut Syamsuddin & Sari, (2021:1) mengemukakan bahwa drama berasal dari bahasa Yunani, yaitu *draomai* yang berarti berbuat, bertindak. Kata drama bisa diartikan sebagai salah satu perbuatan atau tindakan. Secara umum, pengertian drama adalah suatu karya sastra yang ditulis kedalam bentuk dialog dengan maksud dipertunjukkan oleh aktor. Pada pementasan naskah drama biasa dikenal dengan istilah teater, drama juga dapat disebut sebagai cerita yang diperagakan dan dipertunjukkan diatas panggung berdasarkan sebuah naskah yang telah dibuat oleh *author*.

Selain itu, menurut Waluyo (Ulandari et al., 2022:59) menjelaskan teks drama adalah sebuah karangan karya sastra yang berisikan tentang cerita atau lakon yang ditulis dalam bentuk percakapan/dialog yang temanya diambil dari kisah inspirasi konflik kehidupan manusia. Dalam sebuah teks drama hal *important* yang harus dipahami adalah pesan/informasi serta nilai-nilai yang dibawakan oleh pemain drama tersebut.

Dari beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa teks drama adalah salah satu jenis karya sastra berupa lakon yang ditulis dengan dialog-dialog dengan memperhatikan unsur dengan gerak atau perbuatan yang akan dipentaskan diatas panggung atau dengan istilah lain drama disebut sebagai karya seni yang dipentaskan.

### b. Struktur Teks Drama

Menurut Kosasih, (2017:213) struktur drama yang berbentuk alur pada umumnya tersusun sebagai berikut :

- a) Prolog merupakan pembukaan atau peristiwa pendahuluan sebuah drama atau sandiwara. Bagian ini biasanya disampaikan oleh tukang cerita (dalang) untuk menjelaskan gambaran para pemain, gambaran latar dan sebagainya
- b) Dialog merupakan media kiasan yang melibatkan tokoh-tokoh drama yang diharapkan dapat menggambarkan kehidupan dan watak manusia, problematika yang dihadapi, dan cara manusia



dapat menyelesaikan persoalan hidupnya. Didalam dialog tersaji urutan peristiwa yang dimulai dengan orientasi, komplikasi, sampai dengan resolusi

- c) Epilog adalah bagian terakhir dari sebuah drama yang berfungsi untuk menyampaikan intisari cerita atau menafsirkan maksud cerita oleh salah seorang aktor atau dalang pada akhir cerita.

Syamsuddin & Sari, (2021:25) mengemukakan pendapat tentang struktur yang terdapat dalam drama yaitu sebagai berikut :

- a) Babak, artinya istilah lain dari episode atau dapat disebut bagian naskah drama
- b) Adegan adalah salah satu bagian dari drama yang menunjukkan suatu perubahan peristiwa yang ditandai dengan pergantian tokoh atau *setting* tempat dan waktu.
- c) Dialog merupakan bagian dari naskah drama yang berupa percakapan antara satu tokoh dengan tokoh yang lainnya
- d) Prolog dan epilog merupakan bingkai dari sebuah drama. Prolog merupakan pengantar untuk masuk kedalam sebuah drama yang isinya adalah gambaran umum mengenai drama yang akan dimainkan. Sementara untuk epilog adalah bagian terakhir dari pementasan drama. Isinya merupakan kesimpulan dari drama yang disampaikan.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa struktur teks drama meliputi prolog, yang artinya pembukaan atau peristiwa pendahuluan suatu cerita dalam lakon drama, isi dari prolog ini berupa pengelanaan tokoh, suatu peristiwa serta konflik yang akan terjadi dalam cerita. Dialog merupakan percakapan secara lisan maupun tertulis antara dua orang atau lebih, dialog menjadi unsur penting dalam suatu teks atau naskah drama karena dengan ini yang menjadikan penonton dapat mengetahui jalan ceritanya. Sedangkan epilog adalah kata penutup yang terdapat diakhir drama, biasanya epilog ini berisi tentang kesimpulan atau pesan moral yang bisa diambil dari sebuah cerita atau drama yang dilakonkan.

#### c. Kaidah Kebahasaan Teks Drama

Menurut Artati (Islahuddin, 2022:173) menjabarkan beberapa kaidah kebahasaan dalam naskah drama yaitu sebagai berikut :

- a) Teks drama menggunakan kata ganti orang ketiga pada bagian prolog atau epilog. Kata ganti tersebut digunakan karena



melibatkan banyak pelaku (tokoh). Kata ganti yang digunakan adalah mereka.

- b) Kata tidak baku; dialog drama menggunakan bahasa sehari-hari atau tidak formal, sebagaimana percakapan sehari-hari, dialog dalam teks percakapan sehari-hari, dialog dalam teks drama tidak lepas dari kosa kata tidak baku. Contoh kosakata tidak baku yang sering digunakan dalam teks drama adalah gimana, kenapa sih, ngaku dong, kok, ah, atau aja.

Selain itu menurut Kosasih, (2017:218) mengemukakan tentang kaidah kebahasaan drama yaitu sebagai berikut :

- a) Kalimat-kalimat yang terdapat dalam teks drama hampir semuanya berbentuk dialog atau tuturan langsung para tokohnya
- b) Pada teks drama menggunakan kata ganti orang ketiga pada bagian prolog atau epilognya. Karena banyak tokoh yang terlibat, maka kata ganti yang lazim digunakan adalah mereka.
- c) Pada bagian dialog kata ganti yang digunakan adalah kata ganti orang pertama dan kedua misalnya seperti aku, kami, kamu, saya, dan kita
- d) Penggunaan kata dalam teks drama yaitu bahasa tidak baku/ bahasa yang sering digunakan sehari-hari seperti kok, sih, dong, oh dan lain sebagainya. Didalamnya juga terdapat kalimat seru, suruhan, dan pertanyaan.

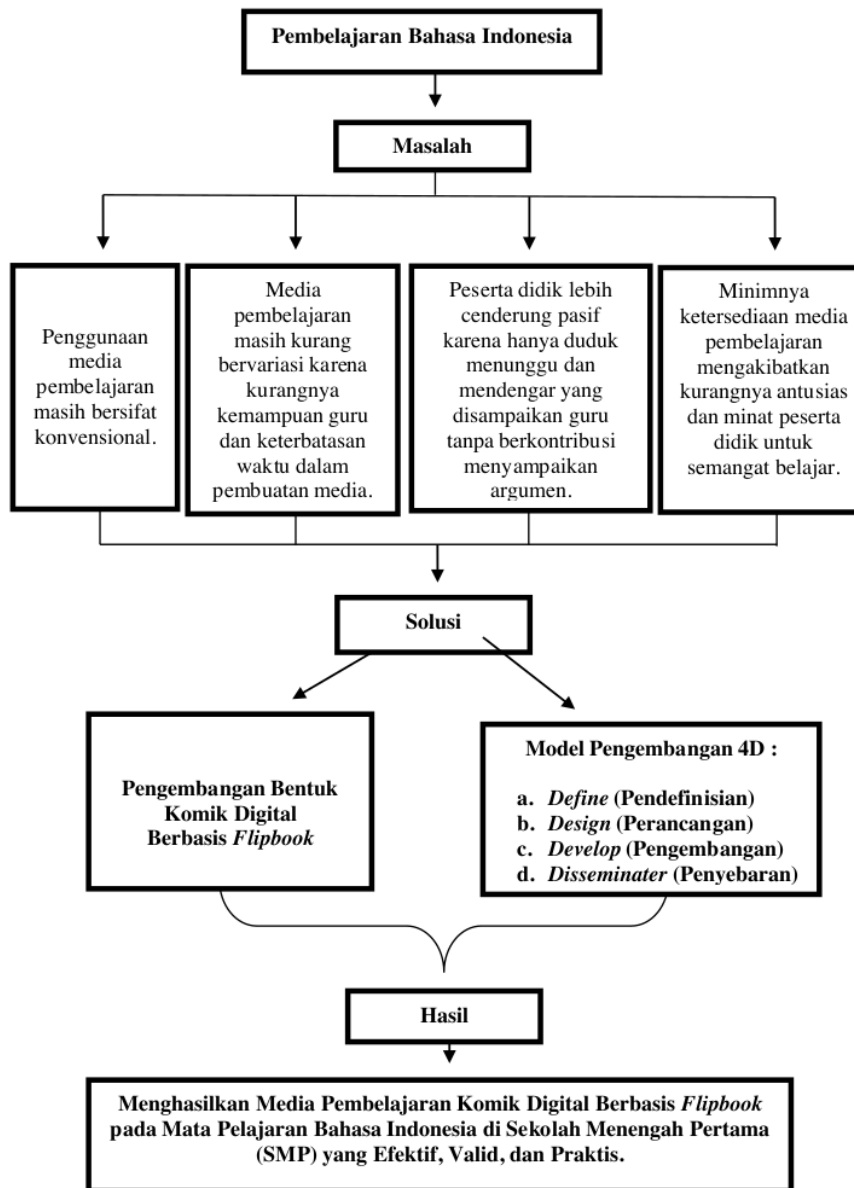
Berdasarkan pendapat diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa kaidah kebahasaan yang terkandung dalam teks drama adalah pada bagian prolog atau epilog teks drama menggunakan kata ganti orang ketiga dan pada bagian dialog menggunakan kata ganti orang pertama dan kedua. Pada umumnya bahasa yang digunakan dalam drama adalah bahasa yang biasa digunakan sehari-hari dengan istilah lain tidak harus menggunakan bahasa yang baku.

## 2.2 Penelitian Riset Yang Relevan

2.2.1 Kibtiyah (2022), meneliti tentang Pengembangan Komik Digital Berbasis *Flipbook*. Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran komik digital berbasis *flipbook* sangat layak untuk digunakan dalam menunjang pembelajaran. Hal ini dibuktikan oleh hasil nilai rata-rata keseluruhan validasi dari ahli bahasa, materi, ahli serta hasil angket respon peserta didik yang skornya masuk dalam kriteria “Sangat Layak dan Sangat Baik”. Penggunaan komik digital berbasis *flipbook* efektif membantu siswa dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Adapun persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah sama-sama menggunakan jenis penelitian pengembangan (*research and development*) dan menghasilkan produk yang sama yaitu komik digital berbasis *flipbook*. Sedangkan perbedaannya adalah lokasi penelitian yang berbeda serta materi dan tahun penelitian yang berbeda.



2.2.2 Kusumaningrum & Masruro (2022), meneliti tentang *Development of Learning Media Flipbook Digital Comic Based on Local Wisdom to Increase Learning Interest* (Pengembangan media pembelajaran komik digital *flipbook* berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan minat belajar). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran komik digital *flipbook* sangat layak dan valid digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa dan media pembelajaran komik digital *flipbook* ini telah terbukti berhasil meningkatkan minat belajar siswa. Persamaan penelitian yang sekarang dengan penelitian terdahulu adalah sama-sama menggunakan jenis penelitian pengembangan (*research and development*) dan menghasilkan produk yang sama yakni komik digital *flipbook*. Sedangkan perbedaannya adalah lokasi penelitian yang berbeda, basis, materi, tahun penelitian yang berbeda.

### 2.3 Kerangka Berpikir



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

#### Keterangan :

-  : Objek Penelitian  
 : Garis Penghubung

## **BAB III METODE PENELITIAN**

### **3.1 Metode Penelitian dan Pengembangan**

Keefektifan penelitian di tentukan dalam pemilihan metode penelitian yang tepat. Metode yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah metode pengembangan (*research and development*). Menurut Khaeroni, (2021:1) metode *research and development* adalah metode pengembangan yang biasa digunakan mahasiswa fakultas keguruan, metode ini ditujukan untuk membuat sebuah produk dan terdapat efektivitas dari produk tersebut. Penelitian ini merupakan suatu usaha dalam mengembangkan sebuah produk yang efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran disekolah.

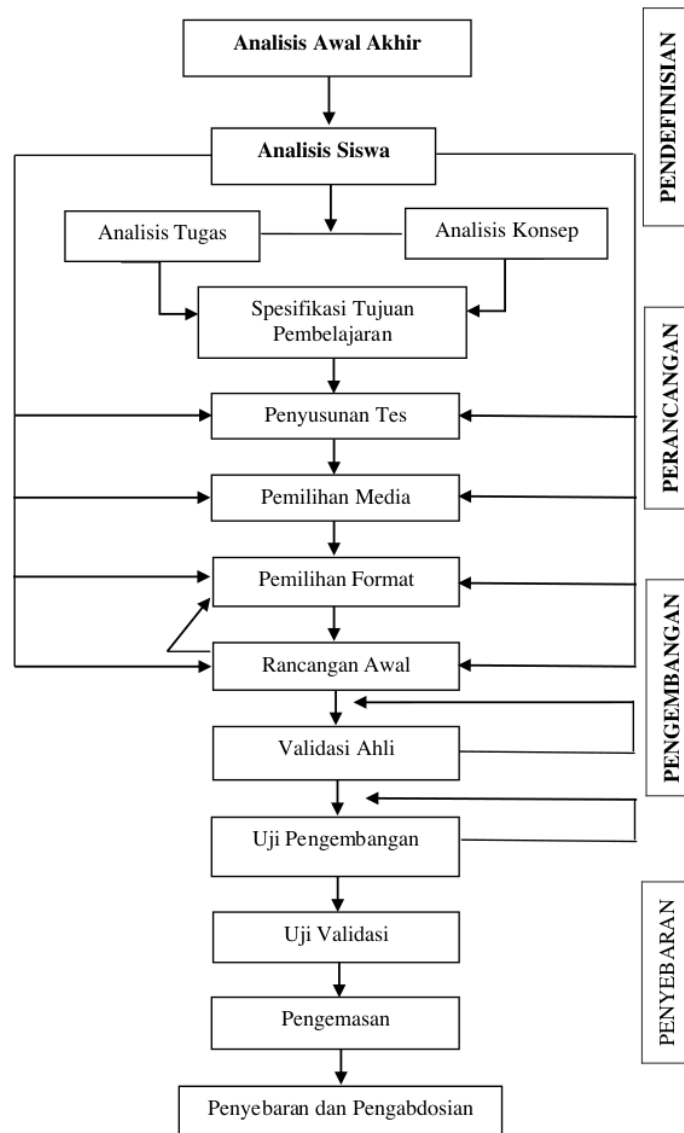
Menurut Sugiyono, (2020:30) berpendapat bahwa metode penelitian dan pengembangan (*research and development*) pada dasarnya berkenaan pada pengembangan produk, melalui proses perencanaan, produksi dan evaluasi validitas produk yang dihasilkan. Metode penelitian dan pengembangan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan.

Dari beberapa pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa metode penelitian dan pengembangan (*research and development*) adalah salah satu metode penelitian dan pengembangan yang dimanfaatkan untuk menghasilkan sebuah produk yang secara efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran disekolah dan menguji kelayakkan dan keefektifan produk tersebut.

Model pengembangan media pembelajaran adalah serangkaian proses atau kegiatan yang dilakukan untuk menghasilkan suatu media pembelajaran. Salah satu model pengembangan adalah model 4-D. Menurut Khaeroni, (2021:73) model pengembangan perangkat Four-D adalah model yang disarankan oleh Sivasailam Thiagarajan, model ini terdiri dari 4 tahap pengembangan yaitu, *Define, Design, Develop dan Disseminate* atau diadaptasikan menjadi model 4-D, yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan dan penyebaran. Dari beberapa tahapan model 4-D terarah dalam mengembangkan suatu produk, dari produk yang akan dikembangkan tersebut kemudian diuji validitasnya apakah layak dan uji

coba produk untuk mengetahui sejauh mana keefektifan produk dalam meningkatkan minat belajar dan respon peserta didik setelah melakukan pembelajaran melalui komik digital berbasis *flipbook*.

### 3.2 Prosedur Pengembangan



Gambar3.1 Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran 4-D Al-Tabany, (2017:233)

### 3.2.1 *Define* (Pendefinisian)

Dalam tahap ini peneliti akan menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat yang akan di butuhkan dalam pembelajaran. Pada tahap menentukan syarat maupun kebutuhan di awali dengan analisis tujuan dari batasan materi pada media produk yang akan di kembangkan yang artinya, peneliti menentukan kebutuhan kurikulum yang berlaku di sekolah, berdasarkan kebutuhan peserta didik yang akan di uji coba. Khaeroni, (2021 : 137) mengemukakan tahap prosedur *define* (pendefinisian) yang meliputi enam langkah, yaitu :

a. Persiapan

Dalam tahap ini peneliti akan menentukan sekolah yang di tuju sebagai tempat objek penelitian yaitu di SMP Swasta Idanoi, kelas VIII. Pada tahap persiapan ini peneliti melakukan observasi atau wawancara kepada guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII.

b. Analisis Awal-Akhir

Analisis awal-akhir ini di lakukan untuk memunculkan dan menetapkan masalah dasar yang di hadapi pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII-B di SMP Swasta Idanoi. Penentuan ini bertujuan untuk mengetahui produk yang sesuai dengan kurikulum yang di gunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Pada tahap analisis ini hal yang perlu di perhatikan yaitu kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah, pemilihan materi sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar. Berikut merupakan kompetensi dasar dan kompetensi ini pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi menelaah struktur dan kebahasaan teks drama kelas VIII yang terdapat pada tabel dibawah ini :

Tabel 3.1 Materi Pembelajaran

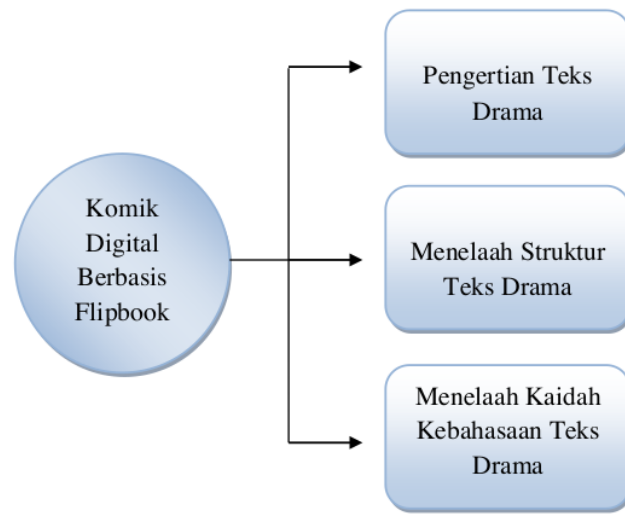
Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dengan wawasan kemanusiaan terkait fenomena dan kejadian tampak mata.	3.16 Menelaah struktur dan kebahasaan teks drama

c. Analisis Pembelajar

Analisis pembelajar merupakan telaah tentang karakteristik pembelajar yang terdiri atas guru dan peserta didik. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui apa saja masalah yang di hadapi pada saat proses pembelajaran. Dari hasil refleksi magang di SMP Swasta Idanoi, setiap peserta didik memiliki karakteristik dan kemampuan yang berbeda-beda pada kegiatan pembelajaran dan demikian juga pendidik. Penggunaan media pembelajaran masih bersifat konvensional, media pembelajaran masih kurang bervariasi karena kurangnya kemampuan guru dan keterbatasan waktu dalam pembuatan media, peserta didik lebih cenderung pasif karena hanya duduk menunggu dan mendengar apa yang disampaikan pendidik tanpa berkontribusi menyampaikan argumen, minimnya ketersediaan media pembelajaran mengakibatkan kurangnya antusias serta minat peserta didik untuk semangat belajar.

d. Analisis Konsep

Pada tahap ini, peneliti akan mengidentifikasi konsep penting yang harus dikuasai oleh peserta didik melalui pembelajaran yang di tuangkan dalam peta konsep. Peta konsep yang telah disusun di gunakan sebagai dasar dalam menyusun tujuan pembelajaran.



Gambar 3.2 Analisis Konsep

e. Analisis Tugas

Pada tahap ini peneliti menemukan permasalahan terkait aktivitas peserta didik. Analisis tugas bertujuan untuk mengidentifikasi tugas yang akan dilakukan oleh peserta didik dengan mengaitkan kemampuan awal yang dimiliki peserta didik. Tugas-tugas yang di kerjakan selama ini hanya berpatokan pada satu buku saja, dan tidak mengaitkan dengan kehidupan sehari-hari. Sehingga berdasarkan analisis tersebut dapat dijadikan sebagai bahan untuk membuat soal-soal dalam produk media yang dikembangkan. Pada pengembangan media komik peserta didik akan mengerjakan tugas-tugas berdasarkan aktivitas mereka sehari-hari yang berhubungan dengan materi.

f. Analisis Tujuan

Analisis tujuan pembelajaran dilakukan setelah analisis awal-akhir dan analisis pembelajar sudah di tentukan. Analisis ini bertujuan untuk menentukan produk yang akan dibuat dengan menyesuaikan karakter, kebutuhan peserta didik, serta materi yang akan di cantumkan ke dalam produk.



### 3.2.2 Design (Perancangan)

Tahap perancangan ini merupakan lanjutan dari tahap pendefinisian, yang bertujuan untuk merancang suatu produk media pembelajaran dalam bentuk komik digital berbasis *flipbook* yang digunakan pada mata pelajaran bahasa Indonesia khususnya pada materi menelaah struktur dan kebahasaan pada teks drama kelas VIII. Pada tahap ini terdapat beberapa langkah-langkah yang harus ditempuh yaitu :

#### a. Pemilihan Media

Pemilihan media dilakukan untuk mengidentifikasi media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik materi pembelajaran. Maksudnya, pemilihan media ini dilakukan untuk mendukung penggunaan bahan ajar dalam proses pengembangan bahan ajar pada pembelajaran di kelas. Pada penelitian ini media yang dikembangkan adalah komik pembelajaran dalam bentuk digital berbasis *flipbook* yang memuat materi menelaah struktur dan kebahasaan teks drama. Komik sangat relevan dengan karakter umur (12-13 tahun) peserta didik kelas VIII hal ini dikarenakan peserta didik cenderung menyukai hal-hal yang bergambar, maka media komik cocok untuk membantu proses pembelajaran.

#### b. Pemilihan Format

Pada tahap pemilihan format, peneliti akan mengkaji format-format perangkat yang akan di muat dalam media pembelajaran komik digital berbasis *flipbook*. Pemilihan format yang digunakan, disesuaikan dengan media pembelajaran yang digunakan. Pemilihan format pada tahap ini meliputi, desain isi pembelajaran, sistematika yang muat dalam media, desain media komik, desain tulisan, dan desain gambar pada media komik.

#### c. Rancangan Awal

Rancangan awal adalah rancangan seluruh perangkat pembelajaran yang harus dibuat dan dikerjakan sebelum uji coba dilaksanakan. Pada tahap ini, peneliti merumuskan topik cerita yang disajikan dalam komik dengan melakukan peninjauan kembali pada materi yang sudah ditentukan. Hal ini juga meliputi berbagai aktivitas peserta didik yang terstruktur seperti membaca teks dan praktik kemampuan pembelajaran yang berbeda melalui

praktik mengajar. Peneliti memuat pertunjuk penggunaan komik pada media komik agar kegiatan pembelajaran lebih terstruktur.

d. Penyusunan Tes Acuan Patokan

Tes acuan patokan dibuat berdasarkan spesifikasi tujuan pembelajaran dan analisis siswa, kemudian selanjutnya di susun kisi-kisi tes hasil belajar. Tahap penyusunan tes merupakan acuan utama yang menghubungkan tahap pendefenisian dengan tahap perancangan. Tes disusun berdasarkan karakter dan kemampuan siswa dengan memperhatikan setiap rumusan dan tujuan pembelajaran yang ingin di capai. Pada tahap ini peneliti menyusun tes akhir yang di muat dalam media komik yang bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa menggunakan perangkat pembelajaran media komik yang sudah di kembangkan oleh peneliti.

### **3.2.3 Develop (Pengembangan)**

a. Tahap Validasi

Sebelum melakukan uji coba produk di lapangan, ada beberapa rangkaian yang harus di yang dilalui peneliti, yaitu merevisi hasil produk dengan meminta masukan dari beberapa pakar atau ahli. Media pembelajaran komik digital berbasis *flipbook* yang telah dikembangkan oleh peneliti akan dinilai oleh para validator, sehingga dapat diketahui apakah hasil produk media pembelajaran komik digital berbasis *flipbook* yang sudah dikembangkan layak untuk diterapkan atau tidak dalam kegiatan pembelajaran. Hasil dari validasi ini digunakan sebagai dasar untuk perbaikan/revisi produk untuk kesempurnaan yang ingin dicapai, sehingga produk yang dikembangkan layak untuk uji coba dilapangan.

b. Tahap Uji Reliabilitas

Pengujian reliabilitas ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kesepakatan antara validator atau penilai. Semakin tinggi tingkat kesepakatan antara validator maka semakin reliabel pula hasil uji

validitas yang dihasilkan. Kesepakatan berarti adanya kesamaan persepsi terhadap satu kriteria tertentu.

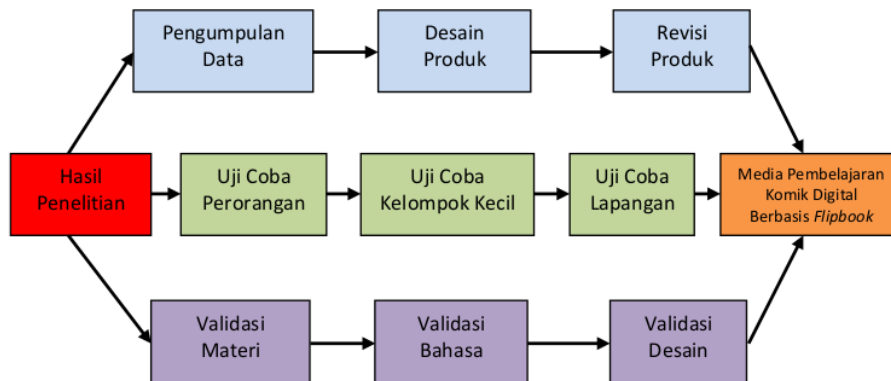
c. Revisi Produk

Setelah tahap validasi dan reliabilitas, apabila reliabilitas tidak mencapai hasil yang diinginkan maka peneliti perlu melakukan revisi sesuai dengan masukan, saran, atau skor yang rendah yang diberikan oleh validator. Selanjutnya, setelah perbaikan atau revisi dilakukan, peneliti mengulangi pengujian validitas kepada validator yang sama dengan membawa produk hasil perbaikan sesuai dengan saran validator dan kembali pada tahap validasi sebelumnya. Proses validasi-revisi ini terus menerus dilakukan sampai kriteria kelayakkan produk tercapai.

**3.2.4 Disseminate (Penyebaran)**


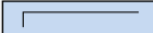




Tujuan dari tahap ini adalah menyebarluaskan produk yang telah dibuat. Tahap penyebaran ini dilakukan untuk mempromosikannya produk pengembangan agar bisa diterima pengguna, baik individu, suatu kelompok, atau sistem.

Berikut, gambaran hasil penelitian yang diharapkan pada pengembangan ini, berdasarkan prosedur pengembangan 4-D.



Gambar 3.3 Hasil Penelitian yang diharapkan

Keterangan :

-  : Hasil Penelitian
-  : Prosedur Pengembangan
-  : Uji Coba Produk
-  : Uji Coba Kelayakan
-  : Produk yang dihasilkan
-  : Garis Penghubung

Pada gambar di atas dijelaskan alur penelitian yang akan di laksanakan pada proses penelitian pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis *flipbook* pada mata pelajaran bahasa Indonesia di SMP Swasta Idanoi dengan menggunakan prosedur 4-D. Bila ketiga proses di atas berhasil maka produk yang dihasilkan layak untuk digunakan (disebarkan).

### 3.3 Uji Coba Produk

#### 3.3.1 Desain Uji Coba

Pada tahap ini, produk media pembelajaran komik digital berbasis *flipbook* yang sudah dikembangkan peneliti akan di uji coba melalui beberapa tahap. Menurut Khaeroni, (2021:195) tahap uji coba produk ada tiga tahap yaitu :

- a. Uji coba perorangan sebanyak 3 orang
- b. Uji coba kelompok kecil sebanyak 6 orang
- c. Uji coba lapangan yang terdiri dari seluruh peserta didik kelas VIII-B SMP Swasta Idanoi

#### 3.3.2 Subjek Uji Coba

Menurut Sa'adah & Wahyu, (2020:36) berpendapat bahwa uji coba model atau produk merupakan bagian yang sangat penting dalam penelitian pengembangan yang dilakukan setelah rancangan produk selesai. Uji coba ini juga bertujuan untuk mengetahui apakah produk yang dibuat layak digunakan atau tidak serta digunakan untuk melihat sejauh mana produk

dibuat dapat mencapai sasaran dan tujuan. Adapun menurut Suryani et al., (2018:144) pada tahapan subjek uji coba merupakan tahapan dimana seorang peneliti meminta bantuan dan dukungan ahli untuk menilai produk awal yang sudah dikembangkan oleh peneliti berdasarkan kriteria yang telah ditentukan oleh peneliti. Validasi ahli suatu media pembelajaran dapat melibatkan ahli materi, ahli media/desain, dan ahli bahasa. Aspek penilaian masing-masing ahli dapat disesuaikan dengan kebutuhan peneliti.

1) Ahli Isi dan Materi

Ahli materi dalam hal ini untuk menilai materi menelaah struktur dan kebahasaan teks drama yang telah dimuat dalam media pembelajaran komik digital berbasis *flipbook*, relevan atau tidak. Ahli materi pada penelitian ini, yaitu bapak Imansudi Zega, M.Pd. sebagai dosen bahasa Indonesia di Universitas Nias (FKIP).

2) Ahli bahasa/Penyajian

Ahli bahasa untuk validasi kesesuaian bahasa terhadap media pembelajaran komik digital berbasis *flipbook* yang telah dikembangkan peneliti. Ahli bahasa/penyajian pada penelitian ini adalah Ibu Noibe Halawa, M.Pd. sebagai dosen bahasa Indonesia di Universitas Nias (FKIP).

3) Ahli desain

Ahli desain untuk memvalidasi kesesuaian desain media pembelajaran yang di kembangkan peneliti yaitu Bapak, Sabarudin Zendrato, S.Kom. sebagai pegawai Kominfo Kabupaten Nias.

### 3.3.3 Jenis Data

Data yang digunakan peneliti dalam pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis *flipbook* yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Dalam hal ini data kuantitatif merupakan data statistik dari tes dan angket kusioner yang di isi oleh responden, sedangkan data kualitatif

merupakan komentar dan saran yang diperoleh dari angket dan kuesioner yang diisi oleh responden.

### 3.3.4 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data sangat penting dalam pengembangan media pembelajaran agar media yang dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, karakteristik pembelajar, karakteristik media dan sumber, serta media tersebut benar-benar dapat membelajarkan maka diperlukan instrumen validasi pengembangan media pembelajaran serta untuk mendapatkan informasi yang relevan terhadap produk yang akan dikembangkan peneliti, sehingga produk yang dikembangkan memiliki kualitas yang baik dan layak diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Berikut instrumen data yang diperlukan dalam penelitian ini.

#### a. Lembar Validasi Kelayakkan Media Komik Digital Berbasis *Flipbook*

Tabel 3.2  
Kisi-Kisi Instrumen Validasi Media Komik Digital  
Berbasis *Flipbook* Ahli Materi

No.	Indikator	Aspek	Skor			
			1	2	3	4
1.	Relevansi	a. Materi relevansi dengan kompetensi yang harus dikuasai siswa	1	2	3	4
		b. Tugas relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai	1	2	3	4
		c. Contoh-contoh penjelasan relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai	1	2	3	4
		d. Kedalaman uraian sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	1	2	3	4
		e. Kelengkapan uraian materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	1	2	3	4
		f. Jumlah ilustrasi yang fungsional cukup	1	2	3	4
2.	Keakuratan	1) Materi yang dijelaskan sesuai dengan kebenaran keilmuan	1	2	3	4
		2) Materi yang disajikan sesuai dengan perkembangan mutakhir	1	2	3	4

		3) Materi yang disajikan sesuai dengan kehidupan sehari-hari	1	2	3	4
		4) Pengemasan materi sesuai dengan pendekatan keilmuan yang bersangkutan	1	2	3	4
3.	Kelengkapan Sajian	a. Menyajikan kompetensi yang harus dikuasai siswa	1	2	3	4
		b. Menyajikan manfaat dan pentingnya penguasaan kompetensi bagi kehidupan siswa	1	2	3	4
		c. Menyajikan daftar isi	1	2	3	4
		d. Menyajikan daftar pustaka	1	2	3	4
4.	Sistematika Sajian	a. Uraian materi mengikuti alur pikir dari sederhana ke kompleks	1	2	3	4
		b. Uraian materi mengikuti alur pikir dari lingkup lokal ke global	1	2	3	4
5.	Kesesuaian sajian dengan tuntutan pembelajaran yang terpusat pada siswa	1. Mendorong rasa keingintahuan siswa	1	2	3	4
		2. Mendorong terjadinya interaksi siswa dengan sumber belajar	1	2	3	4
		3. Mendorong siswa membangun pengetahuannya sendiri	1	2	3	4
		4. Mendorong siswa mengamalkan isi bacaan	1	2	3	4

Sumber : Akbar, (2017:39)

Tabel 3.3  
Kisi-Kisi Instrumen Validasi Media Komik Digital  
Berbasis *Flipbook* Ahli Bahasa

No.	Indikator	Aspek	Skor			
1.	Kesesuaian bahasa dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar	a. Ketepatan penggunaan ejaan	1	2	3	4
		b. Ketepatan penggunaan istilah	1	2	3	4
		c. Ketepatan penyusunan struktur kalimat	1	2	3	4
2.	Keterbacaan dan kekomunikatifan	a) Panjang kalimat sesuai dengan tingkat perkembangan anak	1	2	3	4
		b) Struktur kalimat sesuai dengan pemahaman siswa	1	2	3	4
		c) Pembuatan alinea sesuai dengan pemahaman siswa	1	2	3	4
		d) Bahasa yang digunakan bahasa setengah formal (bahasa sehari-hari di kelas)	1	2	3	4

Sumber: Akbar, (2017:39)

Tabel 3.4  
Kisi-Kisi Instrumen Validasi Media Komik Digital  
Berbasis *Flipbook* Ahli Desain

No.	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
1.	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran	1	2	3	4
2.	Kesesuaian media dengan karakteristik siswa	1	2	3	4
3.	Kesesuaian media dengan sumber belajar	1	2	3	4
4.	Kemampuan media dalam mengembangkan motivasi siswa	1	2	3	4
5.	Kemampuan media dalam menarik perhatian siswa	1	2	3	4
6.	Kemampuan media untuk dapat menciptakan rasa senang siswa	1	2	3	4
7.	Kemampuan media untuk alat bantu memahami dan mengingat informasi	1	2	3	4
8.	Kemampuan media untuk mengulang apa yang dipelajari	1	2	3	4
9.	Kemampuan media sebagai stimulus belajar	1	2	3	4
10.	Kemampuan media untuk umpan balik segera	1	2	3	4
11.	Kesesuaian media dengan karakteristik siswa	1	2	3	4
12.	Kesesuaian media dengan lingkungan belajar	1	2	3	4
13.	Kemudahan media dalam praktik belajar pembelajaran	1	2	3	4
14.	Efesiensi media dalam kaitannya dengan waktu	1	2	3	4
15.	Keamanan media bagi siswa	1	2	3	4
16.	Kualitas media	1	2	3	4

Sumber : Akbar, (2017:121)

b. Angket Respon Peserta Didik

Angket respon siswa Angket respon siswa ini bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap media komik digital berbasis *flipbook*. Berikut aspek penilaian angket respon siswa yaitu:



Tabel 3.5  
Kisi-Kisi Instrumen Angket Respon Peserta Didik

No	Indikator	Tanggapan	
		Ya	Tidak
1.	Media komik digital berbasis <i>flipbook</i> membantu siswa menganalisis isi dan kebahasaan drama		
2.	Warna dan huruf pada media komik digital berbasis <i>flipbook</i> pembelajaran dapat dibaca dengan jelas		
3.	Tampilan warna media komik digital berbasis <i>flipbook</i> menarik		
4.	Rangkaian cerita dalam komik digital berbasis <i>flipbook</i> pembelajaran mempermudah siswa memahami materi		
5.	Teks dan gambar dalam komik digital berbasis <i>flipbook</i> saling berkesinambungan		
6.	Petunjuk dalam media komik digital berbasis <i>flipbook</i> mudah di mengerti		
7.	Bahasa dalam media komik digital berbasis <i>flipbook</i> mudah di pahami		
8.	Media dapat dipergunakan secara mandiri		
9.	Pengemasan materi menganalisis isi dan kebahasaan drama mudah di mengerti		
10.	Siswa merasa terbantu mempelajari materi menganalisis isi dan kebahasaan drama baik secara mandiri maupun secara kelompok menggunakan media komik digital berbasis <i>flipbook</i> .		

Sumber : Modifikasi Sudarma dkk (Dasi & Putra., 2022:357)

c. Efektivitas/Hasil Belajar

Menurut (Khaeroni, 2021:190) padatahapan efektifitas belajar peneliti akan mengetahui keberhasilan produk yang di kembangkan. Hal ini dibuktikan dengan memberikan tes atau latihan soal kepada siswa, jika latihan soal tersebut berhasil maka efektivitas penggunaan media komik digital berbasis *flipbook* pembelajaran berhasil.

### 3.3.5 Teknik Analisis Data

#### a. Analisis Kevalidan

Analisis validitas ini bermanfaat untuk menguji kelayakan media pembelajaran yang di kembangkan serta menguji kesesuaian media dengan materi. Setelah validator memeriksa media komik pembelajaran, maka setiap aspek validitas produk yang sudah di kembangkan dinilai dengan menggunakan skala likert dengan model empat pilihan skala (skala empat).

Tabel 3.2 Skala *Rating Scale*

Pilihan Jawaban	Skor
Sangat Setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Sumber :Widoyoko (2020:105)

Teknik analisis data untuk validitas media komik pembelajaran melalui lembar validasi dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Menentukan rata-rata skor yang diperoleh dari pendapat masing-masing validator.
- 2) Rata-rata skor yang diperoleh dari masing-masing validator dijumlahkan, kemudian di rata-ratakan kembali sampai diperolehnya rata-rata skor total.
- 3) Penentuan nilai validitas menggunakan rumus presentase:

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P= Presentase kelayakkan

n= jumlah skor rata-rata aspek penilaian

N= jumlah skor maksimal aspek penilaian

Sumber: (Mukti dkk., 2018:59)

4) Seperti yang disajikan pada tabel berikut :

Tabel 3.3  
Kriteria Kevalidan Data Angket Ahli Media,  
Ahli Bahasa, dan Ahli Desain

No	Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
1.	81 – 100 %	Sangat baik	Sangat layak/ sangat valid/ tidak perlu di revisi
2.	61 – 80 %	Baik	Layak/ valid/ tidak perlu di revisi
3.	41 – 60 %	Cukup baik	Kurang layak/ kurang valid/ perlu direvisi
4.	21 – 40 %	Kurang baik	Tidak layak/ tidak valid/ perlu revisi
5.	< 20 %	Sangat kurang baik	Sangat tidak layak/ sangat tidak valid/ perlu revisi

Dimodifikasi dari (Zunaidah & Amin, 2016:22)

4  
Dengan ketentuan:

- 1) Apabila hasil analisis memperoleh kriteria A (81% - 100%), maka media tersebut kualifikasi sangat baik untuk digunakan dalam pembelajaran.
- 2) Apabila hasil analisis memperoleh kriteria B (61% - 80%), maka media tersebut kualifikasi baik untuk digunakan dalam pembelajaran.
- 3) Apabila hasil analisis memperoleh kriteria C (41% - 60%), maka media tersebut kualifikasi cukup baik untuk digunakan dalam pembelajaran.
- 4) Apabila hasil analisis memperoleh kriteria D (21% - 40%), maka media tersebut kualifikasi kurang baik untuk digunakan dalam pembelajaran.
- 5) Apabila hasil analisis memperoleh kriteria E (< 20%), maka media tersebut kualifikasi sangat kurang baik untuk digunakan dalam pembelajaran.

#### b. Analisis Angket Respon Peserta Didik Terhadap Media Komik

Dalam menentukan nilai analisis kepraktisan pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan angket respon peserta didik. Responden akan diminta untuk memberikan atau menyatakan pendapatnya tentang

pernyataan itu (setuju atau tidak setuju). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan Guttman, skala tipe ini akan menghasilkan jawaban yang jelas (tegas) dan konsisten.

Tabel 3.4 Skoring Skala Guttman

Jawaban	Skor
Ya	1
Tidak	0

Sumber : Riduwan (Novianti, 2015:4)

Dari hasil angket dianalisis dengan cara:

- 1) Menghitung jumlah skor dari setiap indikator.
- 2) Menghitung presentasi masing-masing indikator dengan rumus :

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P= Presentase kelayakkan

n= Jumlah skor rata-rata aspek penilaian

N= Jumlah skor maksimal aspek penilaian

Sumber: (Mukti dkk., 2018:59)

- 3) Menghitung rata-rata persentasi angket respon peserta didik.

$$\text{Total Nilai} = \frac{\sum \text{Nilai Respon}}{\text{Jumlah Maksimum}} \times 100\%$$

Sumber: Wicaksono (Noor dkk., 2019:42)

Setelah presentasi diperoleh, maka disesuaikan dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.5 Kriteria Kepraktisan

Interval	Kriteria
0%-20%	Sangat Tidak Praktis
21%-40%	Tidak Praktis
41%-60%	Kurang Praktis

61%-80%	Praktis
81%-100%	Sangat Praktis

Sumber : Centaury (Noor dkk., 2019:42)

c. Analisis Keefektifan (Hasil Belajar Peserta Didik)

Media pembelajaran komik digital berbasis *flipbook* dikatakan efektif jika memenuhi indikator, rata-rata skor tes hasil belajar peserta didik memenuhi ketuntasan klasikal, yaitu 75% dari seluruh peserta didik mendapat skor lebih besar atau sama dengan Kriteria Ketuntasan Maksimum . Ketuntasan individu dapat tercapai apabila hasil belajar peserta didik mencapai  $\geq 70$  dari nilai maksimum 100, sedangkan ketuntasan klasikal dapat dicapai jika 75% dari jumlah peserta didik di kelas telah mencapai skor  $\geq 75$ .

Tabel 3.6 Efektifitas Hasil Belajar

% Ketuntasan (P)	Efektifitas
$90\% \leq P \leq 100\%$	Sangat efektif
$75\% \leq P < 90\%$	Efektif
$65\% \leq P < 75\%$	Cukup efektif
$55\% \leq P < 65\%$	Kurang Efektif
$0\% \leq P < 55\%$	Tidak Efektif

Sumber: Modifikasi (Putri & Suryati, 2019:114)

Hasil belajar di katakan efektif jika mencapai presentase ketuntasan tinggi. Sedangkan dikatakan sangat efektif jika mencapai presentasi ketuntasan sangat tinggi. Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik dalam menelaah struktur dan kebahasaan teks drama yaitu kriteria penilaian sebagai berikut :

Tabel 3.7 Kriteria Penilaian Menelaah Struktur

No	Kriteria	Skor			
		1	2	3	4
1	Struktur Kebahasaan Teks Drama				
2	Kaidah Kebahasaan Teks Drama				

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

**Keterangan Skor:**

4= sangat tepat

3= tepat

2= cukup tepat

1= kurang tepat

Sumber: Kusmayadi, (2019:119)

## BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

### 4.1 Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis *Flipbook*

Penelitian pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis *flipbook* dilaksanakan di SMP Negeri 2 Gunungsitoli Utara Swasta Idanoi di kelas VIII-B semester genap pada materi menelaah struktur dan kebahasaan teks drama. Media pembelajaran komik digital berbasis *flipbook* ini dikembangkan dengan model pengembangan 4D dan didesain menggunakan aplikasi *Canva & Picart*. Berikut penjelasan data hasil pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis *flipbook* untuk masing-masing tahapan berdasarkan model pengembangan 4D:

#### 4.1.1 Pendefinisian (*Define*)

Tahap pendefinisian ini mencakup ketentuan syarat pada kebutuhan proses pembelajaran bahasa Indonesia di SMP Swasta Idanoi. Pada tahap pendefinisian (*define*) dibagi menjadi beberapa tahap sebagai berikut:

##### a. Persiapan

Pada tahapan ini peneliti sudah menentukan sekolah yang akan dituju sebagai tempat objek penelitian yaitu di SMP Swasta Idanoi khususnya di kelas VIII-B. Peneliti telah melaksanakan observasi di sekolah tersebut selama magang.

##### b. Analisis Awal-Akhir

Tahap analisis awal-akhir dari penelitian pengembangan ini yaitu memunculkan dan menetapkan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII. Peneliti memperoleh fakta pada proses pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas VIII-B SMP Swasta Idanoi, diketahui siswa masih tidak tertarik dan kurang respon dalam proses pembelajaran karena penggunaan media yang monoton dan

kurang bervariasi, pembelajaran dilaksanakan seperti biasa namun pembelajaran hanya berpusat pada pendidik. Di Swasta Idanoi belum pernah menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran berupa komik digital berbasis *flipbook*, sehingga peneliti mengembangkan media pembelajaran komik digital berbasis *flipbook* untuk meningkatkan semangat dan motivasi peserta didik untuk belajar. Pada pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis *flipbook* ini peneliti sudah melakukan pemilihan materi sesuai jadwal penelitian dan kebutuhan siswa kelas VIII-B dengan materi menelaah struktur dan kebahasaan teks drama.

#### **c. Analisis Pembelajar**

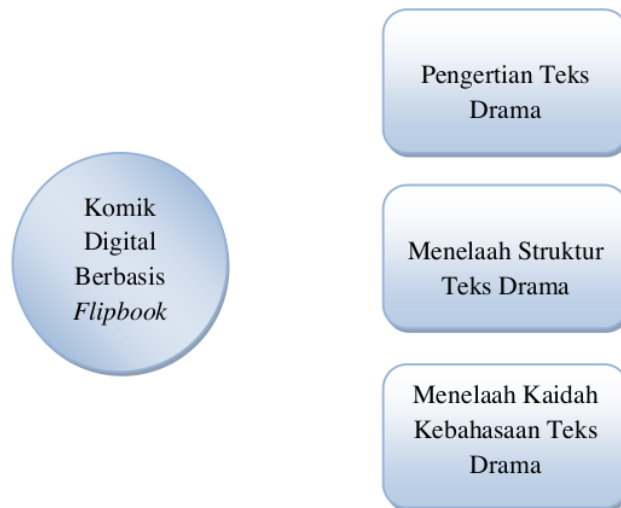
Analisis pembelajar merupakan proses pemahaman karakter peserta didik dalam proses pembelajaran. Peserta didik kelas VIII SMP Swasta Idanoi memiliki kemampuan kognitif yang berbeda-beda. Berdasarkan informasi ada beberapa siswa yang memiliki karakter yang cepat memahami materi dan ada juga yang memiliki karakter lamban memahami materi. Lambannya peserta didik memahami materi dikarenakan rasa tidak tertarik pada proses pembelajaran yang tidak menggunakan media bervariasi. Hal tersebut memberikan dampak buruk pada proses pembelajaran yang membuat pendidik cenderung akan lebih aktif dibandingkan peserta didik. Sehingga peneliti mengembangkan media pembelajaran komik digital berbasis *flipbook*, untuk membantu memudahkan proses pembelajaran karena materi akan dituangkan dalam bentuk gambar yang menarik dan terutut.

#### **d. Analisis Konsep**

Pada kegiatan analisis konsep, peneliti akan mengidentifikasi, merinci, dan menyusun secara sistematis materi-materi utama yang akan dipelajari peserta didik kelas VIII-B SMP Swasta Idanoi. Sehingga dengan menetapkan analisis konsep, peserta didik terbantu dalam memahami materi dengan menggunakan media pembelajaran komik digital berbasis *flipbook*. Hal utama yang perlu dipahami dalam analisis konsep pada pengembangan ini adalah bagaimana konsep pemahaman



materi menelaah struktur dan kebahasaan teks drama, berikut konsep pada pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis *flipbook*, yang dituangkan dalam bentuk peta konsep



. Gambar 4.1 Analisis Konsep

#### a. Analisis Tugas

Analisis tugas bertujuan untuk mengidentifikasi tugas yang akan dilakukan oleh peserta didik dengan mengaitkan dengan kemampuan awal yang dimiliki oleh peserta didik yang sudah di analisis pada tahap analisis peserta didik. Pada pengembangan media komik digital berbasis *flipbook* ini, peserta didik akan mengerjakan tugas-tugas berdasarkan teks drama yang telah disediakan pada komik digital berbasis *flipbook*. Pada media komik peneliti membuat 2 latihan soal/evaluasi tentang menelaah struktur dan kebahasaan teks drama. Peserta didik akan mengerjakan evaluasi dengan menelaah dan menentukan struktur dan kaidah kebahasaan pada teks drama berdasarkan teks yang ada pada komik digital berbasis *flipbook*.

#### e. Analisis Tujuan

Analisis tujuan sudah bisa ditentukan setelah analisis awal-akhir dan analisis peserta didik. Berdasarkan materi yang telah ditentukan maka melalui penggunaan media komik digital berbasis *flipbook* peserta didik diharapkan dapat:

1. Mampu memahami pengertian dari teks drama.
2. Mampu menelaah struktur teks drama.
3. Mampu menelaah kaidah kebahasaan pada teks drama.

#### 4.1.2 Perancangan (*Design*)

Tahap ini merupakan lanjutan dari tahap pendefinisian yang bertujuan untuk merancang media komik digital berbasis *flipbook*. Tahap ini meliputi beberapa tahap yaitu:

##### a. Pemilihan Media

Media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media komik digital berbasis *flipbook* yang ditentukan berdasarkan analisis karakter peserta didik.

##### b. Pemilihan Format

Pada tahap pemilihan format, peneliti akan menentukan sistematika yang dimuat dalam media komik digital berbasis *flipbook*. Pada pengembangan media komik digital berbasis *flipbook* ini, peneliti menentukan sistematika berdasarkan unsur-unsur yang terkandung dalam media komik digital berbasis *flipbook*, yang dijelaskan pada poin-poin berikut:

- 1) Ilustrasi, ilustrasi yang digunakan dalam media komik digital berbasis *flipbook* yang dikembangkan mencakup ilustrasi lingkungan sekolah (kelas dan ruang guru).
- 2) Panel, runtutan cerita dalam media komik digital berbasis *flipbook* ini dituangkan dalam panel yang berisi gambar. Panel ini disusun secara terurut berdasarkan interaksi tokoh dalam cerita komik digital berbasis

*flipbook* yang bertujuan untuk mempermudah pembaca memahami keseluruhan cerita pada gambar.

- 3) Teks, merupakan bagian terpenting dalam pengembangan sebuah komik digital berbasis *flipbook*. Teks ini berfungsi untuk memperjelas maksud gambar yang tertera pada panel komik digital berbasis *flipbook*. Teks ini juga bisa berupa dialog atau percakapan para tokoh yang ada di dalam cerita komik digital berbasis *flipbook*. Peneliti memuat teks pada media komik digital berbasis *flipbook* ini dengan menyesuaikan dengan materi dan bahasa sehari-hari yang dapat dimengerti oleh peserta didik.
- 4) Balon kata, pada peletakkan balon kata disesuaikan dengan gambar yang berada didalam panel komik, balon kata tidak boleh menutup keseluruhan interaksi dalam gambar serta teks maupun percakapan percakapan para tokoh diletakkan didalam balon kata tersebut.

Rancangan media komik digital berbasis *flipbook* ini didukung oleh beberapa aplikasi yaitu, *picart*, *canva*, dan *flipbook maker pro*. Pada aplikasi *picart* peneliti mengedit foto atau gambar dengan menggunakan filter kartun, sehingga gambar biasa dapat berubah menjadi gambar kartun.

Kemudian pada aplikasi *canva* peneliti mendesain secara keseluruhan isi komik dimulai dari mengatur ukuran kertas media komik yaitu ukuran A4 kemudian mendesain cover/sampul depan dan belakang serta isi komik. Gambar kartun yang sudah diedit di *picart* diupload di *canva* dan diedit dalam beberapa panel gambar berurutan beserta dengan balon kata. Kemudian peneliti juga menggunakan aplikasi *flipbook maker pro* untuk mengedit file komik kedalam bentuk digital berbasis *flipbook*.

Dengan demikian, pengembangan media yang telah dibuat sesuai dengan unsur-unsur yang terkandung dalam komik yakni materi, desain dan bahasa/tulisan. Sehingga peserta didik yang menggunakan media komik digital berbasis *flipbook* sangat terbantu pada saat proses kegiatan belajar mengajar.

### c. Rancangan Awal

Rancangan awal merupakan seluruh perangkat pembelajaran yang wajib dibuat dan dikerjakan sebelum pelaksanaan uji coba. Pada tahap ini peneliti telah membuat media komik digital berbasis *flipbook* berdasarkan materi menelaah struktur dan kebahasaan teks drama.

### d. Penyusunan Tes Acuan Patokan

Pada tahap ini peneliti memuat evaluasi atau latihan soal pada media komik digital berbasis *flipbook*, yang dibuat berdasarkan spesifikasi tujuan pembelajaran dan analisis siswa. Skor tes acuan pada media komik digital berbasis *flipbook* ini ditentukan berdasarkan kriteria penilaian yang sesuai dengan standar nilai mutlak di SMP Swasta Idanoi dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 70.

## 4.1.3 Pengembangan (*Develop*)

Langkah selanjutnya adalah tahap pengembangan. Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk yang valid dengan melalui 2 tahapan sebagai berikut:

### a. Validasi Ahli

Pada tahap ini media komik digital berbasis *flipbook* yang sudah jadi, akan divalidasi dan diuji kelayakannya oleh beberapa ahli. Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan media komik digital berbasis *flipbook* yang valid serta layak sebelum melakukan uji coba di Sekolah. Berikut hasil tesnya:

#### 1) Data Validasi Ahli Materi

Materi pada media pembelajaran berbasis komik digital berbasis *flipbook* ini, divalidasi oleh Bapak Viktor Risman Zega, S.Pd., M.Pd. Berikut tabel data validasi ahli materi :

Tabel 4.1 Hasil Angket Penilaian Kelayakan Media Komik Digital Berbasis *Flipbook* oleh Validator Materi

No	Aspek	Indikator	Skor	
			Revisi I	Revisi II
1.	Relevansi	1. Materi relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai siswa	3	4
		2. Tugas relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai	3	4
		3. Contoh-contoh penjelasan relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai	3	4
		4. Kedalaman uraian sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	3	4
		5. Kelengkapan uraian materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	3	4
		6. Jumlah ilustrasi yang fungsional cukup	3	4
<b>Jumlah skor</b>			<b>18</b>	<b>24</b>
<b>Tingkat Pencapaian</b>			<b>75 %</b>	<b>100 %</b>
2.	Keakuratan	1. Materi yang dijelaskan sesuai dengan kebenaran keilmuan	3	4
		2. Materi yang disajikan sesuai dengan perkembangan mutakhir	3	4
		3. Materi yang disajikan sesuai dengan kehidupan sehari-hari	3	4
		4. Pengemasan materi sesuai dengan pendekatan keilmuan yang bersangkutan	3	4
<b>Jumlah skor</b>			<b>12</b>	<b>16</b>
<b>Tingkat Pencapaian</b>			<b>75 %</b>	<b>100 %</b>
3.	Kelengkapan Sajian	1. Menyajikan kompetensi yang harus dikuasai siswa	3	4
		2. Menyajikan manfaat dan pentingnya penguasaan kompetensi bagi kehidupan siswa	3	4
		3. Menyajikan daftar isi	4	4
		4. Menyajikan daftar pustaka	2	4
<b>Jumlah skor</b>			<b>12</b>	<b>16</b>
<b>Tingkat Pencapaian</b>			<b>75%</b>	<b>100%</b>
4.	Sistematika Sajian	1. Uraian materi mengikuti alur pikir dari sederhana ke kompleks	3	4
		2. Uraian materi mengikuti alur pikir dari lingkup lokal ke global	3	4
<b>Jumlah skor</b>			<b>6</b>	<b>8</b>
<b>Tingkat Pencapaian</b>			<b>75%</b>	<b>100%</b>
5.	Kesesuaian sajian dengan tuntutan pembelajaran yang terpusat pada siswanya	1. Mendorong rasa keingintahuan siswa	3	4
		2. Mendorong terjadinya interaksi siswa dengan sumber belajar	3	4
		3. Mendorong siswa membangun pengetahuannya sendiri	3	4
		4. Mendorong siswa untuk mengamalkan isi bacaan	3	4

<b>Jumlah Skor</b>	<b>12</b>	<b>16</b>
<b>Tingkat Pencapaian</b>	<b>75%</b>	<b>100%</b>
<b>JUMLAH KESELURUHAN SKOR</b>	<b>60</b>	<b>80</b>
<b>TINGKAT PENCAPAIAN</b>	<b>75%</b>	<b>100%</b>
<b>KRITERIA</b>	<b>BAIK</b>	<b>SANGAT BAIK</b>

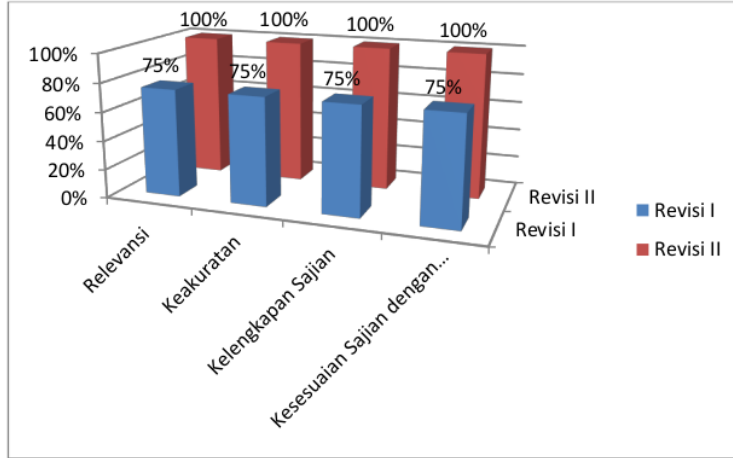
Pada revisi I validasi kelayakan ahli materi pada produk media komik digital berbasis *flipbook* menghasilkan olah data presentasi dengan rata-rata 75% dari lima aspek (20 indikator) sebagai berikut :

- a) Aspek relevansi (enam indikator) dengan hasil 75%
- b) Aspek keakuratan (empat indikator) dengan hasil 75%
- c) Aspek kelengkapan sajian (empat indikator) dengan hasil 75%
- d) Aspek sistematika sajian (dua indikator) dengan hasil 75 %
- e) Aspek kesesuaian sajian dengan tuntutan pembelajaran yang terpusat pada siswa (empat indikator) dengan hasil 75%

Sedangkan revisi II validasi kelayakan ahli materi produk media komik digital berbasis *flipbook* menghasilkan olah data dengan rata-rata 100 % dari lima aspek (20 indikator) sebagai berikut:

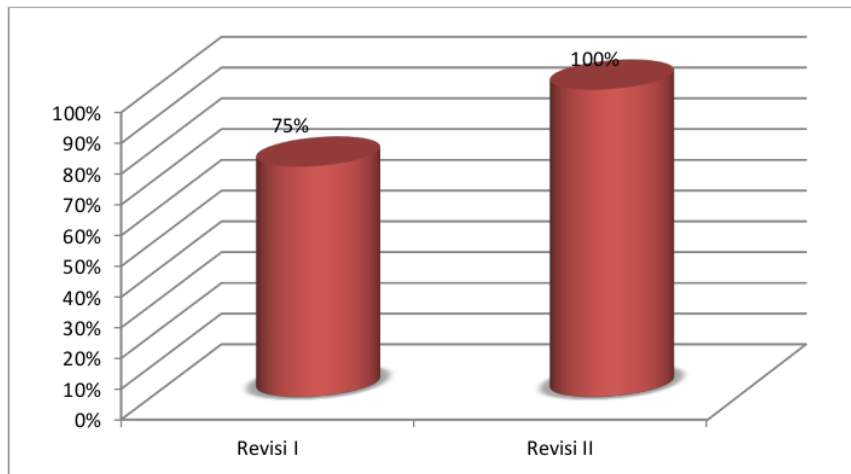
- a) Aspek relevansi (enam indikator) dengan hasil 100%
- b) Aspek keakuratan (empat indikator) dengan hasil 100%
- c) Aspek kelengkapan sajian (empat indikator) dengan hasil 100%
- d) Aspek sistematika sajian (dua indikator) dengan hasil 100%
- e) Aspek kesesuaian sajian dengan tuntutan pembelajaran yang terpusat pada siswa (empat indikator) dengan hasil 100%

Hasil validasi ahli materi dari dua aspek, revisi I sampai revisi II dapat dilihat dari grafik berikut:



Gambar 4.2 Persentase Hasil Validasi Produk Tiap Aspek oleh Ahli Materi Revisi I dan Revisi II

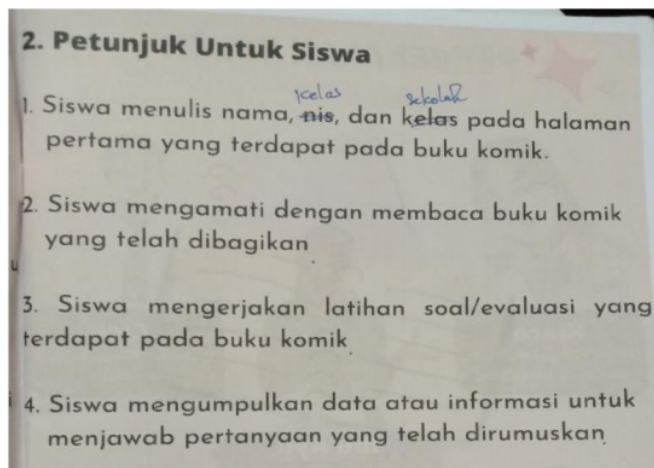
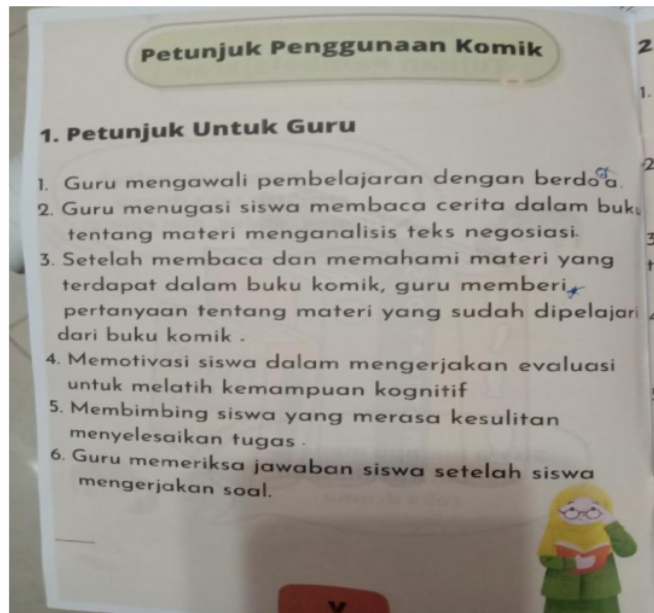
Setelah melalui proses revisi yang disesuaikan dengan saran ahli materi, media komik digital berbasis *flipbook* dinyatakan “valid” oleh pakar ahli materi. Jadi kelima aspek pada validasi ahli materi media komik digital berbasis *flipbook* pada revisi I mencapai 75%. Dan pada revisi II, pencapaian 100% yang disajikan pada grafik berikut:



Gambar 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi Revisi I dan Revisi II

Berdasarkan saran dan masukan dari ahli materi dan isi setelah divalidasi sebanyak dua kali revisi. Hasil revisi sesuai saran perbaikan yang diperoleh secara tertulis dapat diuraikan sebagai berikut:

- (1) Perbaikan penggunaan tanda baca
- (2) Perbaikan penempatan kata
- (3) Perbaikan daftar pustaka





- 2. Petunjuk Untuk Siswa**
1. Siswa menulis nama, <sup>kelas</sup> ~~nis~~, dan <sup>sekolah</sup> ~~kelas~~ pada halaman pertama yang terdapat pada buku komik.
  2. Siswa mengamati dengan membaca buku komik yang telah dibagikan.
  3. Siswa mengerjakan latihan soal/evaluasi yang terdapat pada buku komik.
  4. Siswa mengumpulkan data atau informasi untuk

**DAFTAR PUSTAKA**

*Perbaiki penulisan daftar pustaka sesuai dgn EBI yang Disempurnakan (2022)*

Syamsuddin, R., & Sari, N. I. (2021). Buku seni drama, (April).

Ulandari, Nurulanningsih, & Nurchalidin. (2022).  
Penggunaan Media Podcast Dalam Pembelajaran Mengubah Teks Cerpen Menjadi Teks Drama Siswa Kelas Xi Sma Negeri 10 Using Podcast Media In Learning Changing Short Text Into Drama Text For Class Xi Students Of Senior High School Number 10 Palembang, 3(2), 55-66.

Islahuddin. (2022). Peningkatan Kemampuan Menelaah Unsur dan Kaidah Kebahasaan Naskah Drama Melalui

Gambar 4.4 Sebelum Revisi Ahli Materi

## Petunjuk Penggunaan Komik

### A. Petunjuk untuk Guru

1. Guru mengawali pembelajaran dengan berdoa
2. Guru menugaskan siswa membaca cerita dalam buku tentang materi menganalisis teks drama
3. Setelah membaca dan memahami materi yang terdapat dalam buku komik, guru memberi pertanyaan.
4. Memotivasi siswa dalam mengerjakan evaluasi untuk melatih kemampuan kognitif
5. Membimbing siswa yang merasa kesulitan menyelesaikan tugas
6. Guru memeriksa jawaban siswa setelah siswa mengerjakan soal.



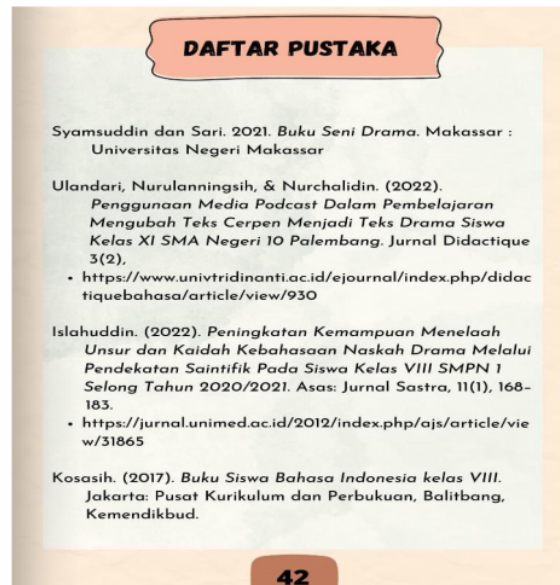
v

### B. Petunjuk untuk Siswa

1. Siswa menulis nama, kelas dan sekolah pada halaman pertama yang terdapat pada buku komik
2. Siswa mengamati dengan membaca buku komik yang telah dibagikan
3. Siswa mengerjakan latihan soal/evaluasi yang terdapat pada buku komik
4. Siswa mengumpulkan data atau informasi untuk menjawab pertanyaan yang telah dirumuskan
5. Siswa menyampaikan hasil secara tertulis.



vi



Gambar 4.5 Setelah Revisi Ahli Materi

## 2) Data Validasi Ahli Bahasa

Uji kelayakkan bahasa pada media komik digital berbasis *flipbook* ini, divalidasi oleh Ibu Mastawati Ndruru, S.Pd., M.Hum. Hasil validasi tersebut diperoleh melalui evaluasi lembar validasi uji kelayakkan bahasa. Maka penilaian dari Ahli bahasa dapat dilihat pada tabel berikut:

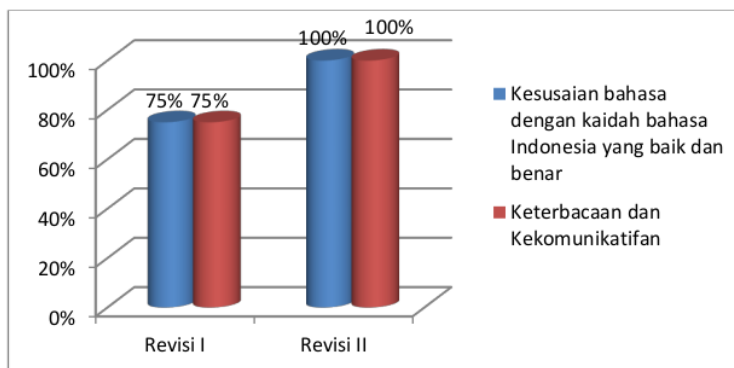
Tabel 4.2 Hasil Angket Penilaian Kelayakkan Media Komik Digital Berbasis *Flipbook* oleh Validator Bahasa

No	Aspek	Indikator	Skor	
			Revisi I	Revisi II
1.	Kesesuaian bahasa dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar	1. Ketepatan penggunaan ejaan	3	4
		2. Ketepatan penggunaan istilah	3	4
		3. Ketepatan Penyusunan struktur kalimat	3	4
<b>Jumlah Skor</b>			<b>9</b>	<b>12</b>
<b>Tingkat Pencapaian</b>			<b>75%</b>	<b>100%</b>
2.	Keterbacaan dan kekomunikatifan	1. Panjang kalimat sesuai dengsn tingkat pemahaman peserta didik	3	4
		2. Struktur kalimat sesuai dengan pemahaman peserta didik	3	4
		3. Pembuatan alinea sesuai dengan	3	4

		pemahaman peserta didik		
		4. Bahasa yang digunakan bahasa setengah formal (bahasa sehari-hari)	3	4
<b>Jumlah Skor</b>			<b>12</b>	<b>16</b>
<b>Tingkat Pencapaian</b>			<b>75%</b>	<b>100%</b>
<b>JUMLAH KESELURUHAN SKOR</b>			<b>21</b>	<b>28</b>
<b>TINGKAT PENCAPAIAN</b>			<b>75%</b>	<b>100%</b>
<b>KRITERIA</b>			<b>BAIK</b>	<b>SANGAT BAIK</b>

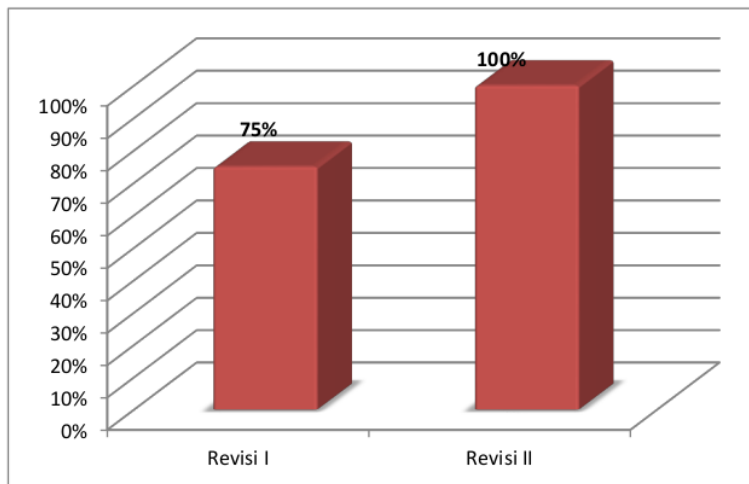
Hasil validasi ahli bahasa terhadap media komik digital berbasis *flipbook* pada revisi I setelah dirata-ratakan mendapatkan presentasi 75% dari dua aspek yaitu, pertama aspek kesesuaian bahasa dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar dengan hasil penilaian rata-rata 75% dari tiga indikator dan aspek kedua keterbacaan dan kekomunikatifan dengan hasil penilaian rata-rata 75% dari empat indikator. Sedangkan revisi II, setelah dirata-ratakan didapatkan presentasi 100 % dari dua aspek yaitu, kesesuaian bahasa dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar dengan hasil penilaian rata-rata 100 % dari tiga indikator dan kedua keterbacaan dan kekomunikatifan dengan hasil penilaian rata-rata 100 % dari empat indikator.

Pemerolehan ahli bahasa dari dua aspek mulai revisi I sampai revisi II dapat dilihat pada grafik berikut.



Gambar 4.6 Persentase Hasil Validasi Produk Tiap Aspek Oleh Ahli Bahasa Revisi I dan Revisi II

Setelah melakukan revisi dan perbaikan sesuai dengan saran dari validator, maka media komik digital berbasis *flipbook* dinyatakan “Valid” oleh validator ahli bahasa yang dapat dilihat pada lampiran No. Hasil validasi media komik digital berbasis *flipbook* dari dua aspek pada revisi I, dengan pencapaian 75% dan pada revisi II dengan pencapaian 100 %, yang disajikan pada grafik berikut:

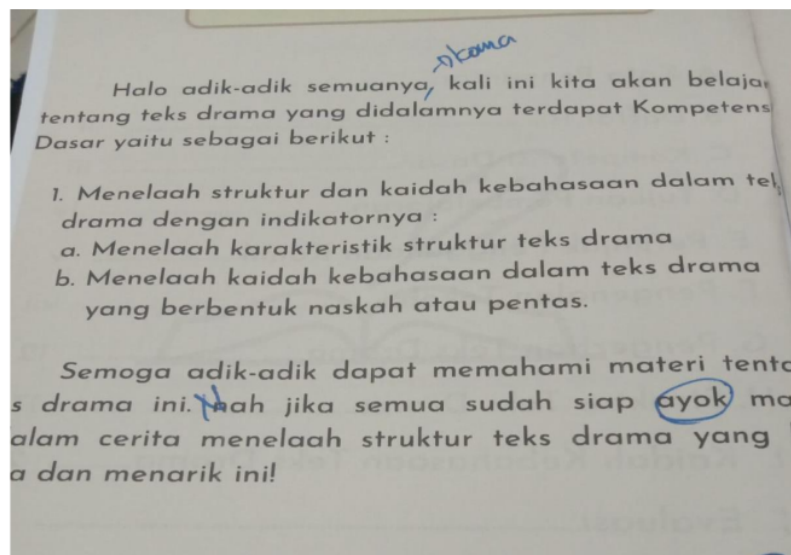


Gambar 4.7 Hasil Validasi Ahli Bahasa Revisi I dan Revisi II


Berdasarkan saran dan masukan dari ahli bahasa setelah divalidasi sebanyak dua kali revisi. Hasil revisi sesuai saran perbaikan yang diperoleh secara tertulis dapat diuraikan sebagai berikut.

- (a) Perbaikan penulisan nama penulis pada halaman cover, tanpa titik dan tidak perlu menggunakan kata oleh (langsung nama penulis).
- (b) Perbaikan penggunaan tanda baca.
- (c) Perbaikan penempatan huruf kapital.
- (d) Perbaikan penggunaan kata yang tepat, serta penggunaan kata yang tidak baku menjadi baku.
- (e) Perbaikan jarak antar spasi.
- (f) Perbaikan spasi pada kata depan.

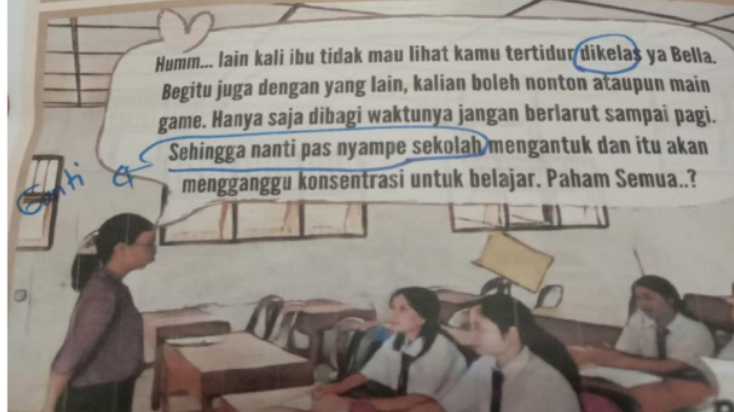
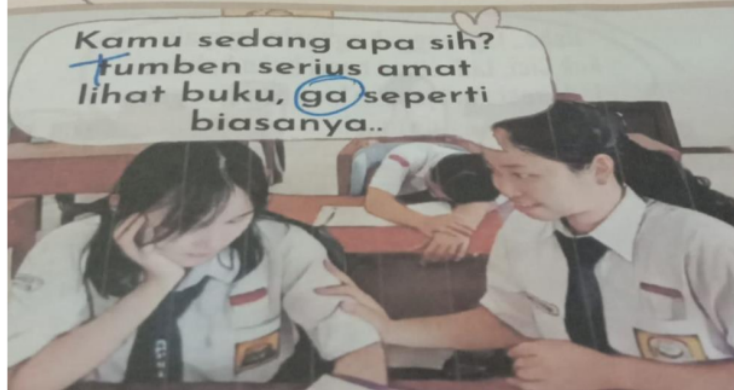
- (g) Perbaiki kalimat “Sehingga nanti pas nyampe sekolah” pada halaman 6 menjadi “Supaya saat belajar tidak ada yang tertidur seperti tadi”.
- (h) Perbaiki kalimat “Mengambil Strata Satu (S1)” menjadi “Saat ini, sedang menempuh pendidikan Strata Satu (S1) di Universitas Nias (UNIAS) pada halaman biodata penulis.



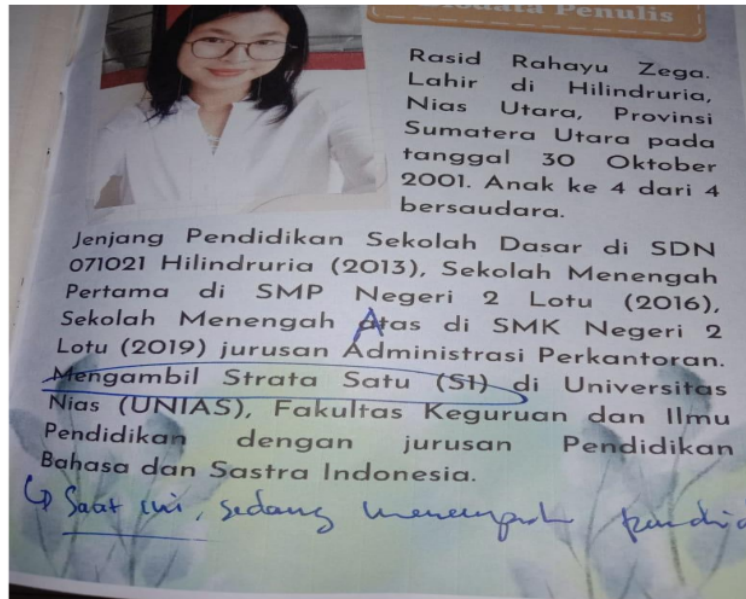


2. **Petunjuk Untuk Siswa**  
Untuk Kapital
1. Siswa menulis nama, nis, dan kelas pada halaman pertama yang terdapat pada buku komik
  2. Siswa mengamati dengan membaca buku komik yang telah dibagikan
  3. Siswa mengerjakan latihan soal/evaluasi terdapat pada buku komik
  4. Siswa mengumpulkan data atau informasi untuk menjawab pertanyaan yang telah dirumuskan
- Siswa menyampaikan hasil secara tertulis.
- 









Gambar 4.8 Sebelum Revisi Ahli Bahasa



**B. Petunjuk untuk Siswa**

1. Siswa menulis nama, kelas dan sekolah pada halaman pertama yang terdapat pada buku komik
2. Siswa mengamati dengan membaca buku komik yang telah dibagikan
3. Siswa mengerjakan latihan soal/evaluasi yang terdapat pada buku komik
4. Siswa mengumpulkan data atau informasi untuk menjawab pertanyaan yang telah dirumuskan
5. Siswa menyampaikan hasil secara tertulis.



**vi**

**PENGENALAN TOKOH**



**vii**



**Biodata Penulis**

**Rasid Rahayu Zega.** Lahir di Hilindruria, Nias Utara, Provinsi Sumatera Utara pada tanggal 30 Oktober 2001. Anak ke 4 dari 4 bersaudara.

Jenjang Pendidikan Sekolah Dasar di SDN 071021 Hilindruria (2013), Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 2 Lotu (2016), Sekolah Menengah Atas di SMK Negeri 2 Lotu (2019) jurusan Administrasi Perkantoran. Dan saat ini, sedang menempuh pendidikan Strata Satu (S1) di Universitas Nias (UNIAS), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dengan program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.

Gambar 4.9 Setelah Revisi Ahli Bahasa

### 3) Data Validasi Ahli Desain

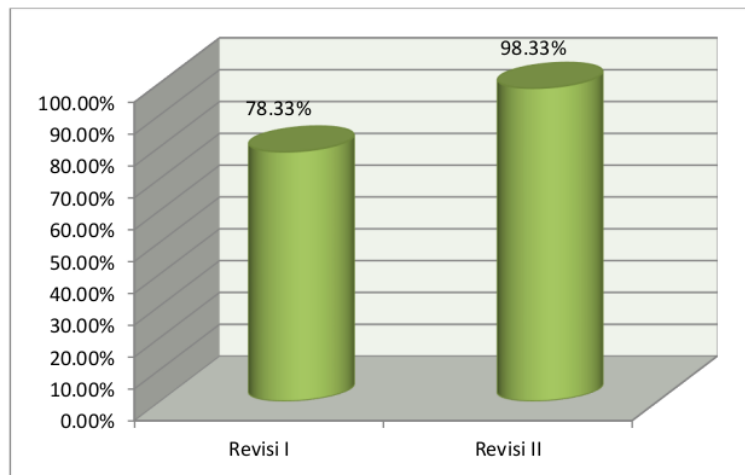
Uji kelayakkan desain pada media komik digital berbasis *flipbook* ini, divalidasi oleh Bapak Sadarudin Zendrato, S.Kom. hasil validasi tersebut didapatkan melalui evaluasi lembar uji kelayakkan desain. Penilaian dari ahli desain dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3 Hasil Angket Penilaian Kelayakkan Media Komik Digital Berbasis *Flipbook* oleh Validator Ahli Desain

No	Indikator	Skor	
		Revisi I	Revisi II
1	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran	4	4
2	Kesesuaian media dengan karakteristik siswa	3	4
3	Kesesuaian media sebagai sumber belajar	3	4
4	Kemampuan media dalam motivasi siswa	3	4
5	Kemampuan media dalam menarik perhatian siswa	4	4
6	Kemampuan media untuk dapat menciptakan rasa senang siswa	4	4
7	Kemampuan media untuk alat bantu memahami dan mengingat informasi	3	4
8	Kemampuan media untuk mengulang apa yang dipelajari	3	4
9	Kemampuan media sebagai stimulus belajar	4	4
10	Kemampuan media untuk umpan balik dengan segera	3	4
11	Kemudahan media dengan lingkungan belajar	3	4
12	Kemampuan media dalam praktik belajar pembelajaran	2	3
13	Efisiensi media dalam kaitannya dengan waktu	3	4
14	Keamanan media bagi siswa	3	4
15	Kualitas media	2	4
<b>Jumlah Skor</b>		<b>47</b>	<b>59</b>
<b>Tingkat Pencapaian</b>		<b>78.33%</b>	<b>98.33%</b>
<b>JUMLAH KESELURUHAN SKOR</b>		<b>47</b>	<b>59</b>
<b>TINGKAT PENCAPAIAN</b>		<b>78.33%</b>	<b>98.33%</b>
<b>KRITERIA</b>		<b>BAIK</b>	<b>SANGAT BAIK</b>

Setelah melakukan revisi dan perbaikan sesuai dengan saran dari validator, maka media komik digital berbasis *flipbook* dinyatakan

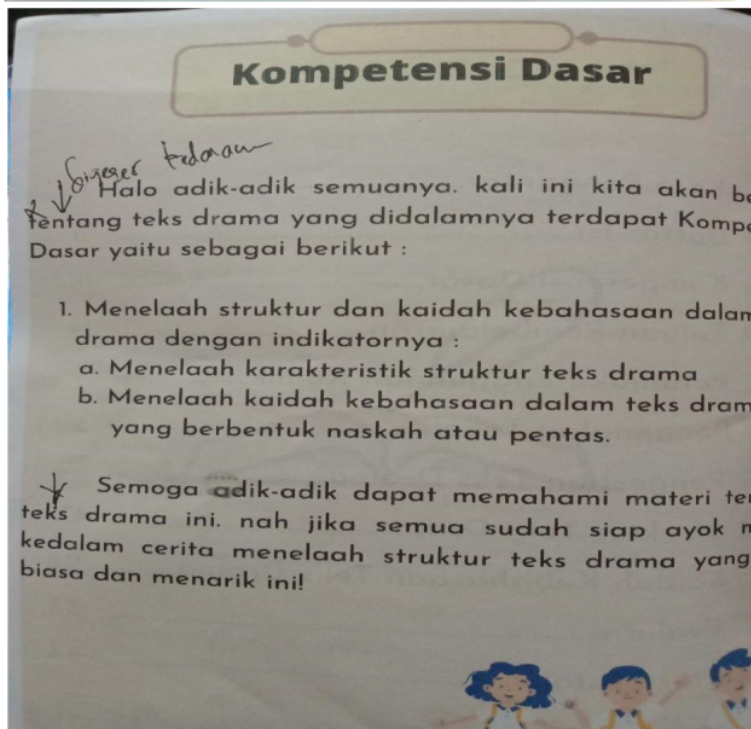
“Valid” oleh validator desain. Hasil validasi yang dapat dilihat pada lampiran no. Validasi ahli desain mencapai nilai dengan rata-rata pada revisi I 78.33% dan revisi II 98.33%. Hasil keseluruhan 15 indikator pada revisi I dan II dapat dilihat pada grafik berikut:



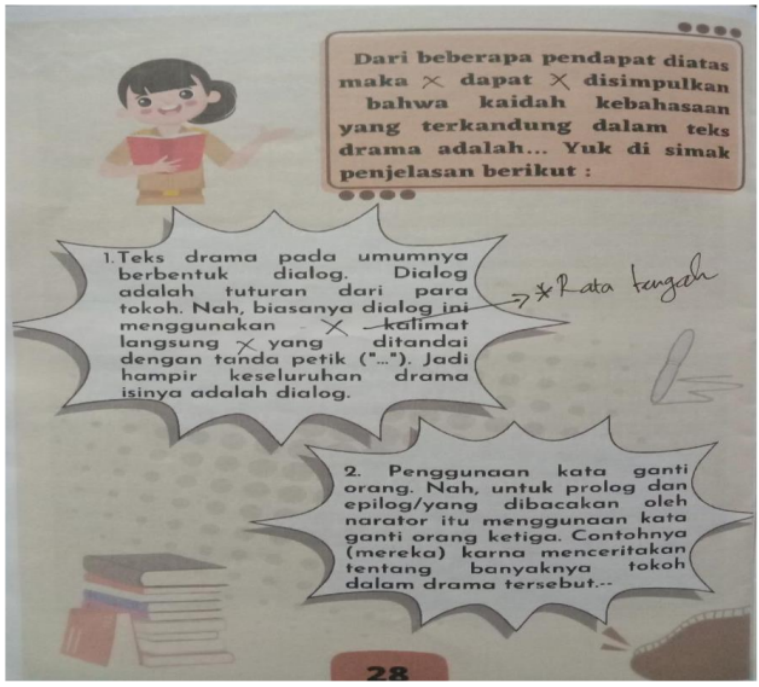
Gambar 4.10 Persentase Hasil Validasi Ahli Desain Revisi I dan Revisi II

Berdasarkan saran dan masukan dari ahli desain setelah divalidasi sebanyak dua kali revisi. Hasil revisi sesuai saran perbaikan yang diperoleh secara tertulis dapat diuraikan sebagai berikut:

- (a) Perbaikan pada bagian cover, ukuran logo dan kalimat "komik bahasa Indonesia" sedikit diperkecil, nama dosen agak sedikit digeser kebawah.
- (b) Beberapa penempatan jarak antara tepi kertas dan teks digeser kedalam supaya lebih rapi
- (c) Beberapa spasi kalimat pada kaidah kebahasaan teks drama harus menggunakan rata tengah, tidak boleh rata kiri dan kanan supaya jarak setiap kata tidak ada yang kosong

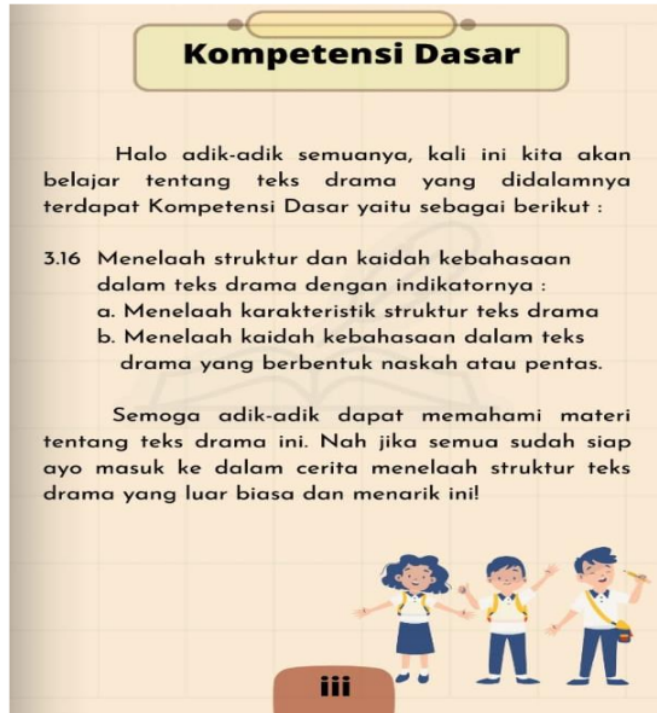






Gambar 4.10 Sebelum Revisi Ahli Desain





Gambar 4.11 Setelah Revisi Ahli Desain

#### 4.1.4 Penyebaran (*Disseminate*)

Setelah melakukan proses validasi ahli materi, ahli bahasa dan ahli desain, tahap yang dilakukan selanjutnya yaitu uji perorangan (3 orang) dan uji kelompok kecil (6 orang) kemudian dilanjutkan pada tahap penyebaran (*disseminate*) yang sarasannya diimplementasikan di kelas VIII-B SMP Swasta Idanoi.

#### 4.2 Hasil Uji Coba Produk

Tujuan umum dari penelitian dan pengembangan (*research and development*) ini adalah untuk mengetahui kelayakkan, kepraktisan dan efektivitas media komik digital berbasis *flipbook* pada mata pelajaran bahasa Indonesia di SMP Swasta Idanoi kelas VIII, pencapaian tujuann dari penelitian dan pengembangan tersebut dilakukan sebagai berikut:

a. **Kepraktisan <sup>1</sup> Media Komik Digital Berbasis *Flipbook***

Uji coba media komik digital berbasis *flipbook* ini dilaksanakan di kelas VIII-B yang masing-masing uji perorangan (3 orang), uji kelompok kecil (6 orang), dan uji lapangan (20 orang). Pelaksanaan tes uji coba ini bertujuan untuk dapat mengetahui respon peserta didik terhadap media komik digital berbasis *flipbook* melalui lembar penilaian berupa angket, dan untuk melihat hasil dari ketiga tes uji coba produk tersebut dalam dilihat pada lampiran no. dan pada tabel berikut:

Tabel 4.4 Persentase Hasil Respon Peserta Didik Uji Perorangan

No	Nama Peserta Didik	Skor Respon
1	Markus Sakti Bate'e	10
2	Mami Juwita Sari Hura	9
3	Yudita Cicit Suci Hati Bate'e	9
<b>Total Skor Uji Perorangan</b>		<b>28</b>
<b>Persentase Respon Uji Perorangan</b>		<b>93.33%</b>

Tabel 4.5 Persentase Hasil Respon Peserta Didik Uji Kelompok Kecil

No	Nama Peserta Didik	Skor Respon
1	Daria Deca Kristiani Gea	10
2	Imelda Fresthyn Bate'e	9
3	Revan Juni Tri F. Bate'e	10
4	Asep Sam Putra Gea	10
5	Gilbert E. Hura	10
6	Riswan Zebua	10
<b>Total Skor Uji Kelompok Kecil</b>		<b>59</b>
<b>Persentase Respon Uji Kelompok Kecil</b>		<b>98.33%</b>

Tabel 4.6 Persentase Hasil Respon Peserta Didik Uji Lapangan

No	Nama Peserta Didik	Skor Respon
1	Alviriman Gea	10
2	Beriman James Pratama Gea	10
3	Carles Trisman Laoli	9
4	Chindi Oktaviani Gea	10
5	Dess Putri Cahya Lawolo	10

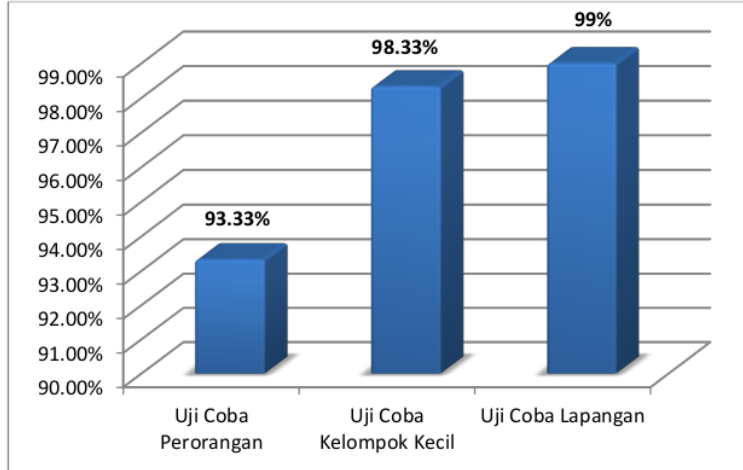


6	Eiren Anggriani Hura	10
7	Erwin Tri Bois Gea	10
8	Faef Rohsana Bate'e	10
9	Frisca Friscilya Zebua	10
10	Ian Syah Dika Halawa	10
11	Jhon Saguna Resi Gea	10
12	Jonatan Saputra Gea	10
13	Kezia Gea	10
14	Luki Arianto Gea	10
15	Pasrah A. Gea	10
16	Raih Sucipto Bate'e	10
17	Ribka Selviana Zai	10
18	Valentina Kristiani Gea	10
19	Vorisman Gulo	10
20	Vudan Parasian Lombu	9
<b>Total Skor Uji Lapangan</b>		<b>198</b>
<b>Persentase Respon Uji Lapangan</b>		<b>99%</b>

Tabel4.7 Penilaian Kepraktisan Media Komik Digital Berbasis *Flipbook*

No	Uji Coba Produk	Skor Perolehan	Skor Maksimum	Tingkat Pencapaian	Kategori
1	Uji coba perorangan	28	30	93.33%	Sangat Praktis
2	Uji coba kelompok kecil	59	60	98.33%	Sangat Praktis
3	Uji coba lapangan	198	200	99%	Sangat Praktis

Setelah melakukan 3 uji coba produk media komik digital berbasis *flipbook* dengan hasil uji coba perorangan 98.66%, uji kelompok kecil 98.33% dan uji lapangan 99%. Maka hasil pencapaian ketiga percobaan tersebut masing-masing dikategorikan “sangat praktis”. Grafik hasil uji coba kepraktisan media komik digital berbasis *flipbook* dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 4.12 Hasil Uji Coba Kepraktisan Produk

b. **Keefektifitas Media Komik Digital Berbasis *Flipbook***

Uji efektivitas hasil belajar peserta didik pada media komik digital berbasis *flipbook* didapatkan melalui tes berupa *essay* yang disajikan dalam media komik. Tahap uji efektivitas dilakukan untuk mengetahui tingkat keefektivan hasil belajar peserta didik. Tes dikatakan tuntas apabila nilai lembar kerja peserta didik mencapai nilai 70 yaitu tuntas KKM. Penilaian terhadap uji efektivitas di SMP Swasta Idanoi dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.8 Hasil Belajar Peserta Didik Uji Perorangan

No	Nama Peserta didik	KKM	Skor	Nilai	Kriteria Ketuntasan
1	Markus Sakti Bate'e	70	8	100	Tuntas
2	Marni Juwita Sari Hura	70	7	87.5	Tuntas
3	Yudita Cicit Suci Hati Bate'e	70	7	87.5	Tuntas

Tabel 4.9 Hasil Belajar Peserta Didik Uji Kelompok Kecil

No	Nama Peserta didik	KKM	Skor	Nilai	Kriteria Ketuntasan
1	Daria Deca Kristiani Gea	70	8	100	Tuntas
2	Imelda Fresthyn Bate'e	70	8	100	Tuntas

3	Refan Juni Tri F. Bate'e	70	7	87.5	Tuntas
4	Asep Sam Putra Gea	70	8	100	Tuntas
5	Gilbert E. Hura	70	6	75	Tuntas
6	Riswan Zebua	70	8	100	Tuntas

Tabel 4.10 Hasil Belajar Peserta Didik Uji Lapangan

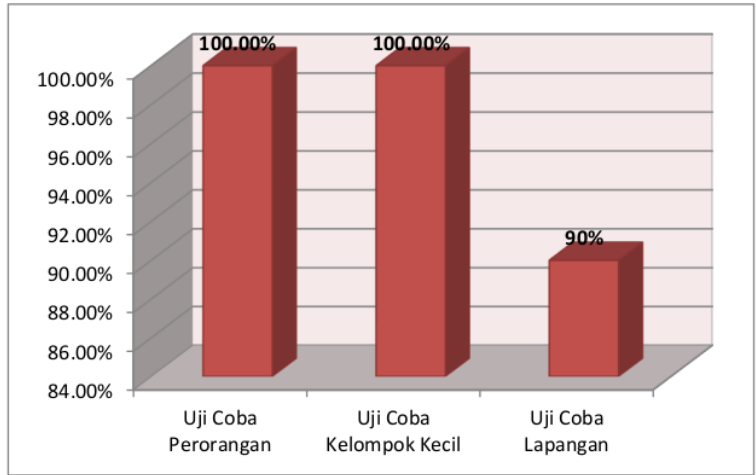
No	Nama Peserta didik	KKM	Skor	Nilai	Kriteria Ketuntasan
1	Alviriman Gea	70	7	87.5	Tuntas
2	Beriman James Pratama Gea	70	8	100	Tuntas
3	Carles Trisman Laoli	70	7	87.5	Tuntas
4	Chindi Oktaviani Gea	70	8	100	Tuntas
5	Dess Putri Cahya Lawolo	70	8	100	Tuntas
6	Eiren Anggriani Hura	70	8	100	Tuntas
7	Erwin Tri Bois Gea	70	8	100	Tuntas
8	Faef Rohsana Bate'e	70	8	100	Tuntas
9	Frisca Friscilya Zebua	70	8	100	Tuntas
10	Ian Syah Dika Halawa	70	8	100	Tuntas
11	Jhon Saguna Resi Gea	70	7	87.5	Tuntas
12	Jonatan Saputra Gea	70	4	50	Tidak Tuntas
13	Kezia Gea	70	7	87.5	Tuntas
14	Luki Arianto Gea	70	7	87.5	Tuntas
15	Pasrah A. Gea	70	8	100	Tuntas
16	Raih Sucipto Bate'e	70	8	100	Tuntas
17	Ribka Selviana Zai	70	7	87.5	Tuntas
18	Valentina Kristiani Gea	70	8	100	Tuntas
19	Vorisman Gulo	70	7	87.5	Tuntas
20	Vudan Parasian Lombu	70	5	62.5	Tidak Tuntas

Tabel 4.11 Tabel Persentase Ketuntasan Belajar Peserta Didik

No	Ketuntasan Peserta Didik Uji Perorangan	Jumlah Peserta Didik	KKM
1	Peserta didik yang tuntas	3	70
2	Peserta didik yang tidak tuntas	-	70
<b>Persentase Ketuntasan Belajar</b>		<b>100%</b>	
No	Ketuntasan Peserta Didik Uji Kelompok Kecil	Jumlah Peserta Didik	KKM

1	Peserta didik yang tuntas	6	70
2	Peserta didik yang tidak tuntas	-	70
<b>Persentase Ketuntasan Belajar</b>		<b>100%</b>	
<b>No</b>	<b>Ketuntasan Peserta Didik Uji Lapangan</b>	<b>Jumlah Peserta Didik</b>	<b>KKM</b>
1	Peserta didik yang tuntas	18	70
2	Peserta didik yang tidak tuntas	2	70
<b>Persentase Ketuntasan Belajar</b>		<b>90%</b>	

Setelah melakukan tes hasil belajar peserta didik sebanyak 3 kali, hasil ketuntasan belajar peserta didik mencapai 100% terkecuali uji coba lapangan pada persentase ketuntasan belajar hanya mencapai 90%. Maka dari hasil pencapaian tes belajar peserta didik dapat dikategorikan dengan kriteria “sangat efektif”. Grafik uji efektivitas peserta didik dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 4.13 Persentase Ketuntasan Belajar

### 4.3 Analisis Data

#### 4.3.1 Kelayakkan Media Komik Digital Berbasis *Flipbook*

Kelayakkan media komik digital berbasis *flipbook* telah dinilai oleh 3 validator, yaitu ahli materi, ahli bahasa dan ahli desain. Produk yang dihasilkan divalidasi oleh beberapa ahli tersebut yang sudah berpengalaman dibidangnya terkhusus dalam menilai media komik digital berbasis *flipbook*, dari penilaian dari validator banyak saran dan perbaikan yang diberikan kepada peneliti. Setelah peneliti mengembangkan media komik digital berbasis *flipbook* kemudian divalidasi oleh masing-masing validator dan dinyatakan “sangat layak” untuk dipergunakan pada proses kegiatan pembelajaran. Dengan tingkat pencapaian pada kelayakkan materi mencapai 100%, kelayakkan bahasa 100% dan kelayakkan desain 98.33%.

#### 4.3.2 Kepraktisan Media Komik Digital Berbasis *Flipbook*

Kepraktisan media komik digital berbasis *flipbook* dinilai melalui angket respon peserta didik. Tahapan pengujian kepraktisan ini meliputi beberapa langkah yaitu uji coba perorangan (3 orang), uji coba kelompok kecil (6 orang) dan uji coba lapangan (20 orang). Produk pengembangan media komik digital berbasis *flipbook* ini, masing-masing pencapaian uji cobanya dinyatakan “sangat praktis” dengan nilai uji coba perorangan 93.33%, uji coba kelompok kecil 98.33% dan uji coba lapangan mencapai 99%. Media komik digital berbasis *flipbook* ini dinyatakan sangat praktis apabila tingkat pencapaiannya 81%-100% dengan kategori baik dan hasil angket respon peserta didik menunjukkan adanya peningkatan terhadap kepraktisan uji coba media komik digital berbasis *flipbook*, sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa Media komik digital berbasis *flipbook* ini sangat praktis dipergunakan dalam kegiatan pembelajaran.

#### 4.3.3 Efektivitas Media Komik Digital Berbasis *Flipbook*

Efektifitas media komik digital berbasis *flipbook* didapatkan melalui tes berupa *essay* yang disajikan dalam media komik yang berjumlah 2 butir soal. Tahap uji efektivitas dilakukan untuk mengetahui tingkat keefektifan hasil belajar peserta didik. Uji efektivitas ini dilaksanakan di kelas VIII-B, tes dapat dikatakan

tuntas apabila nilai lembar kerja peserta didik mencapai nilai  $\geq 70$  yaitu ketentuan tuntas KKM. Dari hasil skor pencapaian masing-masing uji coba produk, uji coba perorangan memperoleh hasil 100%, uji coba kelompok kecil 100% dan uji coba lapangan 90%, maka diperoleh skor rata-rata pencapaian efektivitas medi komik digital berbasis *flipbook*

Berdasarkan perhingan skor pencapain masing-masing uji coba didapatkan hasil pada uji coba kelompok kecil sebesar 100 %, uji coba kelompok kecil sebesar 100 % dan uji coba lapangan 90%.

## BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengolahan data yang telah dilakukan peneliti tentang pengembangan media komik digital berbasis *flipbook* pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas VIII SMP Swasta Idanoi, maka peneliti menarik kesimpulan bahwa Pengembangan media komik digital berbasis *flipbook* pada materi menelaah struktur dan kebahasaan teks drama kelas VIII-B SMP Swasta Idanoi telah berhasil disusun melalui lembar validasi oleh validator ahli materi, ahli bahasa dan ahli desain.

- a. Penelitian pengembangan media komik digital berbasis *flipbook* ini didukung oleh penelitian terdahulu yaitu penelitian Kusumaningrum & Masruro (2022), meneliti tentang “*Development of Learning Media Flipbook Digital Comic Based on Local Wisdom to Increase Learning Interest*”. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan sangat layak dan valid dengan hasil rata-rata skor uji ahli media 89,1% dengan kriteria sangat layak, skor uji ahli materi 94,3% dengan kriteria sangat layak, hasil respon peserta didik 84,97% dengan kriteria sangat praktis. Persamaan penelitian yang sekarang dengan penelitian terdahulu adalah sama-sama menggunakan jenis penelitian pengembangan (*research and development*) dan menghasilkan produk yang sama yakni komik digital *flipbook*. Sedangkan perbedaannya adalah lokasi penelitian yang berbeda, basis, materi, tahun penelitian yang berbeda.
- b) Pengembangan media komik digital berbasis *flipbook* pada materi menelaah struktur dan kebahasaan teks drama kelas VIII SMP Swasta Idanoi menggunakan model 4D yaitu pendefenisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*decelop*), Penyebaran (*disseminate*) yang telah teruji sangat valid, sangat praktis, sangat efektif, serta layak digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.
- c) Media komik digital berbasis *flipbook* pada materi menelaah struktur dan kebahasaan teks drama kelas VIII SMP Swasta Idanoi telah teruji sangat valid

dan layak digunakan dengan hasil skor rata-rata validitas materi sebesar 100%, validitas bahasa sebesar 100% dan validitas desain sebesar 98.33% .

- d) Media komik digital berbasis *flipbook* pada materi menelaah struktur dan kebahasaan teks drama kelas VIII SMP Swasta Idanoi mendapatkan kriteria sangat praktis dan layak digunakan dengan hasil angket respon siswa sebesar uji coba perorangan sebesar 93.33%, uji coba kelompok kecil sebesar 98,33% dan uji coba lapangan sebesar 99%.
- e) Media komik digital berbasis *flipbook* pada materi menelaah struktur dan kebahasaan teks drama kelas VIII SMP Swasta Idanoi mendapatkan kriteria sangat efektif dan layak digunakan dengan persentase klasikal sebesar 92,3% dengan kategori sangat praktis.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan media pembelajaran pengembangan media komik digital berbasis *flipbook* pada materi menelaah struktur dan kebahasaan teks drama yang telah dilaksanakan dalam menghasilkan media komik digital berbasis *flipbook* yang efektif dan layak digunakan di kelas, maka peneliti berharap penelitian pengembangan media komik digital berbasis *flipbook* selanjutnya dapat digunakan lebih efektif lagi, serta peneliti menyarankan beberapa hal berikut:

- a. Pendidik didorong untuk mempergunakan media komik digital berbasis *flipbook* saat proses pembelajaran berlangsung, karena media komik digital berbasis *flipbook* telah diuji dan mendapatkan penilaian yang layak digunakan.
- b. Disarankan kepada peneliti yang lain untuk dapat mengembangkan media komik digital berbasis *flipbook* pada konsep materi yang lain.
- c. Apabila ada peneliti selanjutnya diharapkan dapat menggunakan media komik digital berbasis *flipbook* yang lebih menarik lagi dari peneliti sebelumnya. Dengan harapan penelitian lebih lanjut diperlukan seiring dengan berkembangnya penelitian ini.



# Rasid Rahayu Zega

## ORIGINALITY REPORT

12%

SIMILARITY INDEX

12%

INTERNET SOURCES

6%

PUBLICATIONS

5%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1	<a href="http://journal.unublitar.ac.id">journal.unublitar.ac.id</a> Internet Source	2%
2	<a href="http://jurnal.polsri.ac.id">jurnal.polsri.ac.id</a> Internet Source	1%
3	<a href="http://digilibadmin.unismuh.ac.id">digilibadmin.unismuh.ac.id</a> Internet Source	1%
4	<a href="http://eprints.umm.ac.id">eprints.umm.ac.id</a> Internet Source	1%
5	<a href="http://repository.unej.ac.id">repository.unej.ac.id</a> Internet Source	1%
6	<a href="http://repository.umsu.ac.id">repository.umsu.ac.id</a> Internet Source	1%
7	<a href="http://www.neliti.com">www.neliti.com</a> Internet Source	1%
8	<a href="http://repository.radenintan.ac.id">repository.radenintan.ac.id</a> Internet Source	1%
9	<a href="http://repositori.unsil.ac.id">repositori.unsil.ac.id</a> Internet Source	1%

10 [jurnal.ucy.ac.id](http://jurnal.ucy.ac.id) 1 %  
Internet Source

---

11 [stai-binamadani.e-journal.id](http://stai-binamadani.e-journal.id) 1 %  
Internet Source

---

12 [jurnal.unimed.ac.id](http://jurnal.unimed.ac.id) 1 %  
Internet Source

---

Exclude quotes  On

Exclude matches  < 1%

Exclude bibliography  On

# Rasid Rahayu Zega

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

**/0**

GENERAL COMMENTS

**Instructor**

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9

PAGE 10

PAGE 11

PAGE 12

PAGE 13

PAGE 14

PAGE 15

PAGE 16

PAGE 17

PAGE 18

PAGE 19

PAGE 20

PAGE 21

---

PAGE 22

---

PAGE 23

---

PAGE 24

---

PAGE 25

---

PAGE 26

---

PAGE 27

---

PAGE 28

---

PAGE 29

---

PAGE 30

---

PAGE 31

---

PAGE 32

---

PAGE 33

---

PAGE 34

---

PAGE 35

---

PAGE 36

---

PAGE 37

---

PAGE 38

---

PAGE 39

---

PAGE 40

---

PAGE 41

---

PAGE 42

---

PAGE 43

---

PAGE 44

---

PAGE 45

---

PAGE 46

---

PAGE 47

---

PAGE 48

---

PAGE 49

---

PAGE 50

---

PAGE 51

---

PAGE 52

---

PAGE 53

---

PAGE 54

---

PAGE 55

---

PAGE 56

---

PAGE 57

---

PAGE 58

---

PAGE 59

---

PAGE 60

---

PAGE 61

---

PAGE 62

---

PAGE 63

---

PAGE 64

---

PAGE 65

---

PAGE 66

---

PAGE 67

---

PAGE 68

---

PAGE 69

---

PAGE 70

---

PAGE 71

---

PAGE 72

---

PAGE 73

---

PAGE 74

---

PAGE 75

---

PAGE 76

---

PAGE 77

---

PAGE 78

---

PAGE 79

---

PAGE 80

---

PAGE 81

---

PAGE 82

---

PAGE 83

---